ARLESTON · PELLET

Le codex d'Opale

Livre second

Delcourt

Le codex d'opale

Livre second

RENCONTRES AU FIL DES VOYAGES

Textes
Christophe Arleston

Illustrations
Philippe Pellet

Couleurs
Sébastien Lamirand

Les Ylphes

ILS ENLÈVENT LES FEMELLES HUMAINES POUR LES UTILISER COMME MATRICES REPRODUCTRICES

Voici une race dont on trouve des représentants un peu partout sur Opale. Les Ylphes sont des êtres solitaires, d'un naturel sournois et belliqueux, et en apparence humanoïdes. Dans bien des cas, on pourrait prendre un Ylphe portant des lunettes noires pour un humain, excepté au niveau des oreilles qui dépassent un peu du chapeau, bien sûr. Sans lunettes noires, l'œil d'un rouge profond et luminescent trahit immédiatement son propriétaire. Les Ylphes sont en réalité des êtres hybrides, parasites de la race humaine puisqu'ils n'existent qu'à l'état de mâle : c'est la femelle humaine qui va servir de matrice à la reproduction d'un Ylphe. Le plus souvent, ce sont des jeunes filles enlevées dans des campagnes qui se retrouvent soumises aux caprices d'un groupe d'Ylphes, jusqu'à ce qu'elles en soient grosses. Quelques mois plus tard, elles mettent au monde des bébés aux oreilles pointues et aux yeux rouges. Elles demeurent séquestrées pour élever leur petit jusqu'à l'âge de trois ou quatre ans puis sont exécutées. Le jeune Ylphe suit alors son père qui reprend sa vie errante de rapines et de mauvais coups.

Dans bien des régions, les Ylphes sont pourchassés et exterminés, mais il n'est pas aisé de prouver légalement le crime de chacun et ils savent jouer des finasseries de la justice. C'est ainsi qu'ils vivent sans se cacher en de nombreuses contrées. Chacun se méfie d'eux, mais faute de preuves, on ne peut rien. On ne sera jamais surpris de croiser dans une compagnie noire un mercenaire ylphe, ni de se faire trancher la gorge par un Ylphe sautant du toit d'une taverne.

Il existe des rumeurs comme quoi une grande conjuration des Ylphes viserait à établir à la tête des royaumes d'Opale un seigneur du Mal.

Cependant, il semble que ces racontars soient propagés par des prêtres heureux de trouver un ennemi à accuser de tous les maux, les Ylphes sont trop indépendants de caractère pour qu'une quelconque alliance entre eux soit possible.

Assassin ylphe dans une phase de réussite sociale, portant un costume de noble ordani.

Un Berserk haut-hantrique

UNE FANTASTIQUE MACHINE À TUER, AU SERVICE DU PLUS OFFRANT

Les hauts-hantriques sont de grands humanoïdes qui vivent dans le royaume d'Hantra, sur les contreforts de la Dorsale, cette formidable et infranchissable chaîne de montagnes qui barre le monde du nord au sud. Ils forment un peuple assez dispersé, les plus grands villages ne regroupant guère plus de trente à quarante âmes.

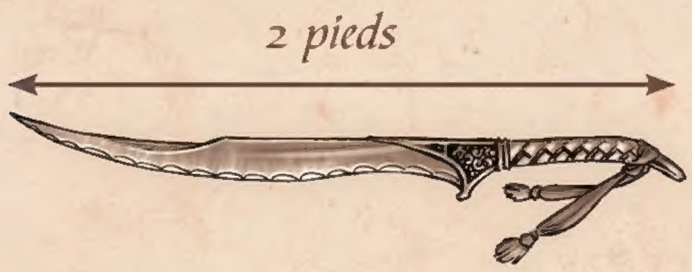
Ils vivent de façon très simple de cueillette, de pêche et de chasse, vêtus de quelques fourrures. De temps à autre, l'un d'eux, saisi par la soif d'aventures, décide de devenir un Berserk, un terrible guerrier solitaire. Il descend jusqu'à la ville de Zurmantre où la Compagnie pourpre des Berserks hauts-hantriques, société organisée, se charge de lui fournir un équipement et des armes à sa taille, en échange d'un premier engagement d'une année comme mercenaire. A l'issue de cette année, le Berserk reste propriétaire du fourniment et peut à sa guise se chercher un nouvel employeur.

Le caractère parfois ombrageux des Berserks les incite peu à rester longtemps à la même place. Ils recherchent le plus souvent des contrats de court terme et se déplacent beaucoup à travers les Cinq Royaumes, Oryampe et même l'Empire mardoze. Au total, les Berserks en activité ne sont guère nombreux, on estime leur nombre à quelques centaines tout au plus. Après quelques années de cette vie errante, les Berserks retournent sur les hauts territoires de leur jeunesse reprendre une vie simple de chasse et de nature. Ils enterrent alors dans les montagnes leurs armes, armures, et les trésors qu'ils ont pu accumuler au cours des campagnes. On murmure que des fortunes incommensurables dormiraient sous des tas de cailloux, abandonnées là-haut dans la Dorsale, mais seuls les plus hardis osent se lancer à leur recherche ! Car même revenu à la vie sauvage, le haut-hantrique reste un formidable combattant qui n'aime pas qu'on vienne déranger ses affaires !

La hache du Berserk est si lourde que peu d'hommes peuvent la soulever.

Échelle :

Nous avons représenté ce sabre de deux pieds de long aux côtés de nombreuses créatures de ce volume afin que vous puissiez vous rendre compte de la taille réelle des éléments présentés.



Un Berserk haut-hantrique portant le fourniment attribué par la Compagnie pourpre.
On notera l'épée « deux-doigts », terrible arme de fauche qui fit des ravages sur les champs de bataille.
Sa taille représentant le double d'un homme, il est un formidable guerrier.

Les Shalks

CES ÊTRES MARINS INTELLIGENTS CONTRÔLENT UNE DES MERS INTÉRIEURES

Ces créatures semi-marines sont dotées d'une intelligence aussi développée que celle d'un humain.

Longues de quinze à vingt pieds, elles ne sont pas particulièrement agressives mais ne se laissent pas faire non plus. Elles n'ont pas l'usage des objets manufacturés et vivent à l'état de nature, ce qui n'empêche pas leur civilisation d'être raffinée et complexe. Les Shalks contrôlent de fait la mer Shaklide. Ils vivent sur les îlots près des côtes et possèdent des villes flottantes, aires de branches, bambous et roseaux entrecroisés en un gros fouillis.

Les Shalks vivent des produits de la mer. Friands de nourriture sucrée, ils font des échanges avec les marins qui désirent traverser et exploiter les flots. Ils troquent le produit de leur pêche : poissons, coquillages, pierres remarquables, contre des fruits ou des blocs de sucre. Ils ne sont pas dangereux tant que l'on respecte les accords commerciaux et que l'on ne tente pas de monter sur leurs plates-formes.

Les Shalks vivent principalement sous l'eau mais passent plusieurs heures par jour à se dorer au soleil, sur leurs plates-formes de bois et bambous enchevêtrés.

Rapport de taille :

Sicaire hurshïshien

UN PEUPLE FRUSTE OÙ LA VIOLENCE ET L'ACHARNEMENT TIENNENT LIEU DE SYSTÈME DE COMMUNICATION

Les Hurshïshs forment un peuple assez hétéroclite qui, au fil des siècles, s'est beaucoup répandu à travers les Cinq Royaumes. On les suppose originaires du grand Sud, au-delà de l'Empire mardoze, mais ils sont établis partout depuis tellement longtemps que nul ne songe à remonter dans leur passé. Ce sont des plantigrades de petite taille, souvent vifs, susceptibles et emportés de caractère.

Ils ne font pas de très bons paysans et sont trop imprécis pour être des chasseurs réellement efficaces. Ils vivent le plus souvent en clans de quelques dizaines d'individus aux abords des localités de moyenne ou de grande importance. Ils trouvent des emplois de manutentionnaires, de conducteurs d'attelages ou de gardes privés. Ce ne sont pas vraiment de bons soldats et les armées régulières n'aiment guère s'en embarrasser, mais leur hargne naturelle et leur goût pour les querelles permettent de les employer là où la présence de quelques gros bras est nécessaire. En effet, malgré sa petite taille, le Hurshïsh est un combattant acharné qui se battra jusqu'à son dernier sursaut, surtout s'il a auparavant été insulté. Un certain nombre d'entre eux trouvent ainsi un avenir comme sicaires, c'est-à-dire comme tueurs à gages, profession où ils excellent plus par leur acharnement que par leur subtilité : leur vraie valeur est leur entêtement. En effet, jamais un Hurshïsh ne révèlera quoi que ce soit sur son commanditaire, quelles que soient les pressions ou les tortures. Et cela peut sembler étonnant tant qu'on n'en a pas vu un en face, mais il n'est jamais venu sérieusement à l'esprit de quiconque de fabriquer des Hurshïshs en peluche pour les enfants.

Notez ici le fourreau effrangé en cuir de murpolion, typique des traditions de la péninsule des Chasseurs-Heureux, au nord de Jaspeth.

LE NIFIDE, OU COUTEAU DE SICAIRE

La courbure de cette lame, qui se tient aisément d'une main grâce à sa poignée bloquante, en fait l'arme préférée des assassins. Le nifide se glisse dans une manche et se tient lame vers le haut. Le geste d'éventration s'effectue de bas en haut.

Les Fuligis

LES MAÎTRES DE L'ARBRE-CIEL ET DE SES NECTARS

Voici une espèce dont les représentants sont partout appréciés. En effet, les Fuligis sont connus pour être les seuls à savoir correctement faire pousser l'Arbre-Ciel, et à en tirer de savoureux nectars. De l'écorce spongieuse de cet arbre ils extraient à l'aide de canules métalliques une sève parfumée et odorante qui s'écoule dans des bonbonnes de verre posées au pied des troncs. Les récipients sont relevés et vidés tous les jours, un arbre pouvant produire, selon son âge, huit à douze pintes quotidiennes. La sève est placée à fermenter six semaines en fûts de bardier avant d'être mise en flacons scellés qui partiront vieillir dans les caves des négociants.

La société fuligie est entièrement organisée autour de cette production. Les villages regroupent des exploitants d'une même région. Les hommes assurent les tâches liées à la culture des Arbre-Ciel et la récolte de la sève, alors que les femmes sont spécialisées dans les fermentations et les mises en flacon. On dit d'ailleurs que les Fuligis, qui produisent les meilleurs alcools d'Opale, n'ont aucun goût alors que leurs épouses sont les véritables expertes en saveurs.

Les Fuligis vivent principalement en Ordan, dans le sud du Khanerat et la partie non montagneuse de l'Hantra, toutes régions propices à la culture de l'Arbre-Ciel. On trouve dans certaines grandes villes d'Yrkhone comme à Oryampe de petites colonies fuligies, composées d'importateurs et de distributeurs de sève. Mais ils sont peu nombreux : le caractère sympathique, honnête, franc et droit des Fuligis ne constitue pas un atout formidable pour réussir dans les affaires.

Ce sont dans ces huttes sans fenêtres que les Fuligis entreposent les fûts de sève en cours de vieillissement. Les murs de terre assurent un constant degré d'humidité à l'intérieur.

Facteur-de-crus fuligi en tenue de ville. On notera aux trois plumets sur la tête que l'on a affaire à un artisan propriétaire qui effectue lui-même la mise en flacons de ses crus.

L'arstang

« Il a pu échapper à l'arstang qui le poursuivait » est une phrase que vous n'entendrez jamais. Lorsqu'une de ces créatures décide de vous traquer, même le plus courageux des guerriers tremble. C'est dans les monts de l'Hantra et du côté de la Marche que vit ce prédateur d'une redoutable intelligence. Bien qu'il ait fait le choix d'une vie sauvage, sans objets manufacturés ni civilisation apparente, l'arstang ne peut être classé parmi les catégories animales.

Il s'agit d'une race intelligente dont les représentants, s'ils le souhaitaient, pourraient facilement s'intégrer à notre civilisation. Ils possèdent un langage très élaboré, certains ont même une connaissance assez précise de la langue commune. Mais l'arstang préfère un mode de vie proche de l'état naturel, même s'il maîtrise le feu et en fait parfois usage. Sans vêtements ni armes, il vit dans des nids aménagés au sommet de la canopée et se nourrit de sa chasse et de quelques fruits. Peu lui importe de tuer pour son déjeuner un buffle, un soldat, un serpent ou un prêtre : les préoccupations morales lui sont tout à fait étrangères.

Un arstang n'attaquera pas forcément celui qui passe près de lui. Il ne tue pas par plaisir ou par cruauté, juste quand il en a besoin. Bien des compagnies militaires ont tenté d'enrôler des arstangs, mais elles ont toujours échoué. Il est impossible de les acheter, et encore plus impossible de les contraindre : tous les émissaires ont toujours fini au fond des estomacs de ceux qu'ils voulaient convaincre.

On raconte que le seul point faible de l'arstang est son ouïe : il est des fréquences extrêmement aigües qu'il ne supporterait pas et qui le feraient fuir. Suivant cette théorie, le voyageur muni d'un flutiau adéquat et d'une dose de courage suffisante devrait pouvoir avoir une chance de s'en sortir. Mais bizarrement, aucun témoignage direct de survivant n'a été rapporté.

La larve d'hermonophyle

Les marins des océans extérieurs l'appellent l'hermo : un serpent de mer féroce dont le faciès de plaques articulées laisse penser qu'il est un fossile vivant, dernier représentant d'une famille éteinte depuis la préhistoire.

Les hermos que l'on trouve décrits dans la littérature marine sont bien tous identiques, de la forme de leur dentition aux couleurs de leurs écailles, mais impossible de se faire une idée de la taille moyenne de l'animal. Les pêcheurs remontent parfois dans leurs filets des hermos de cinq ou six pieds. Mais les filets cèdent si l'animal dépasse vingt pieds, ce qui est fréquent. Si on s'éloigne des côtes, il est question d'hermos de longueur gigantesque. Certains pourraient atteindre deux cents à trois cents coudées, et il peut arriver qu'un navire percute un hermo flottant entre deux eaux, ce qui peut endommager sa coque.

On raconte aussi, loin au large des jungles mardozes, l'histoire de l'armada qui fut défaite par un hermo de plus d'une lieue, qui gobait et croquait les navires comme s'ils avaient été de petits poissons. Personnellement, je n'ai jamais adhéré à ce récit. Si un animal d'une taille pareille avait pu exister, il se serait planté les mâts dans le palais, en voulant gober les vaisseaux. Tout ceci est donc clairement absurde. Plus idiote encore la légende selon laquelle un hermo de plusieurs dizaines de lieues existerait, au-delà des mers, et qu'on le prendrait pour une île. Pourquoi tout Opale ne reposerait-il pas sur le dos d'une de ces bêtes, pendant qu'on y est ?

Les grands serpents d'eau

TERRIBLEMENT DANGEREUX, ILS HANTENT LES MERS INTÉRIEURES DEPUIS LA NUIT DES TEMPS

Ses deux crochets creux lui sont aussi utiles pour déchirer ses proies que pour leur injecter un puissant anesthésique.

La mer de Symphre et la mer d'Oryampe sont les repaires d'une des plus terribles créatures du monde marin : les grands serpents. La mer Haute, à la très faible salinité, en est exempte, ainsi que la mer Shaklide, trop salée, trop proche du Grand Océan. Il semblerait en effet que les grands serpents, comme une partie de la faune spécifique aux deux mers centrales, ne puissent survivre que dans un degré de salinité précis.

Ces monstres, dont les plus grands peuvent d'une bouchée avaler un homme, vivent en bancs allant de la dizaine à la centaine d'individus. Ils peuvent arborer toutes sortes de couleurs, des plus vives aux plus ternes, correspondant à des cycles de leur existence. Ils n'hésitent pas à sortir de leur milieu naturel, l'eau, pour se lancer à l'assaut des bateaux. En effet, si leur nourriture ordinaire se compose de gros poissons, ils aiment tout particulièrement la viande rouge des mammifères marins... et terrestres. Et leur intelligence, toujours vive et au service d'un estomac insatiable, leur a depuis longtemps fait retenir que les navires qui croisaient à la surface étaient justement chargés de cette délicieuse viande rouge... Une attaque de serpents est donc un cauchemar pour les marins, et plusieurs centaines de nefs en sont chaque année victimes sur les deux mers.

Les deux longs crochets garnissant la mâchoire de la bête distillent un venin redoutable qui rend la proie complètement insensible à la douleur. La victime ne se méfie pas de cette sensation, qui pourtant va progresser dans son organisme jusqu'à bloquer tout son système nerveux puis respiratoire. Le seul antidote efficace connu est distillé à partir d'une glande située à la base du crâne de l'animal. Il est rare et difficile à obtenir. Il faut avoir tué des serpents pour le fabriquer, et ce n'est pas une tâche facile ! Sur les serpents morts, le venin est également récupéré. Il s'agit bien sûr d'un poison efficace pour enduire flèches ou lances, mais il a également d'autres usages. Dilué en de savantes proportions et mélangé à des herbes connues de quelques érudits seulement, il permet d'insensibiliser temporairement les patients durant certaines opérations.

Lumphore des mers intérieures

UNE ESPÈCE PARTICULIÈREMENT DOUÉE POUR L'ADAPTATION

Créatures arrivant à peine au-dessus du nombril d'un humain, les Lumphores sont originaires de l'Empire mardoze. Les tribus les plus proches de leur état naturel se trouvent au cœur des jungles, dans des régions éloignées de toute civilisation. On peut encore y croiser des Lumphores vivant nus suivant une structure tribale, se nourrissant de racines, d'insectes et d'une chasse fruste.

Mais depuis plusieurs siècles déjà, d'autres Lumphores ont rejoint les rives sud des mers intérieures et ont évolué au contact des populations locales. Les Lumphores que l'on trouve aujourd'hui sur les quatre mers sont tout à fait civilisés, voire même un peu trop au goût de certains !

Je fais bien évidemment ici allusion aux poèmes de Knugre de Rakhoze, le célèbre Lumphore auteur de plusieurs ouvrages à l'origine de fameuses batailles littéraires. Oser une versification de neuf pieds dans un tranku traditionnel était d'un goût que certains, on s'en souvient encore, ont jugé outrancier.

D'autres Lumphores peuvent exceller comme cuisiniers, guerriers ou tailleurs : ces petits êtres semblent d'une remarquable adaptabilité. Leur seule limite est leur horreur du froid : jamais vous ne verrez un Lumphore dans le Khanerat, ni même dans les rues d'Oryampe lorsque l'hiver s'y installe !

Ce Lumphore est muni de son ko à double lames, arme que ses semblables manient avec une dextérité sans pareille. Bien maîtrisés, les mouvements de rotation sont terriblement efficaces.

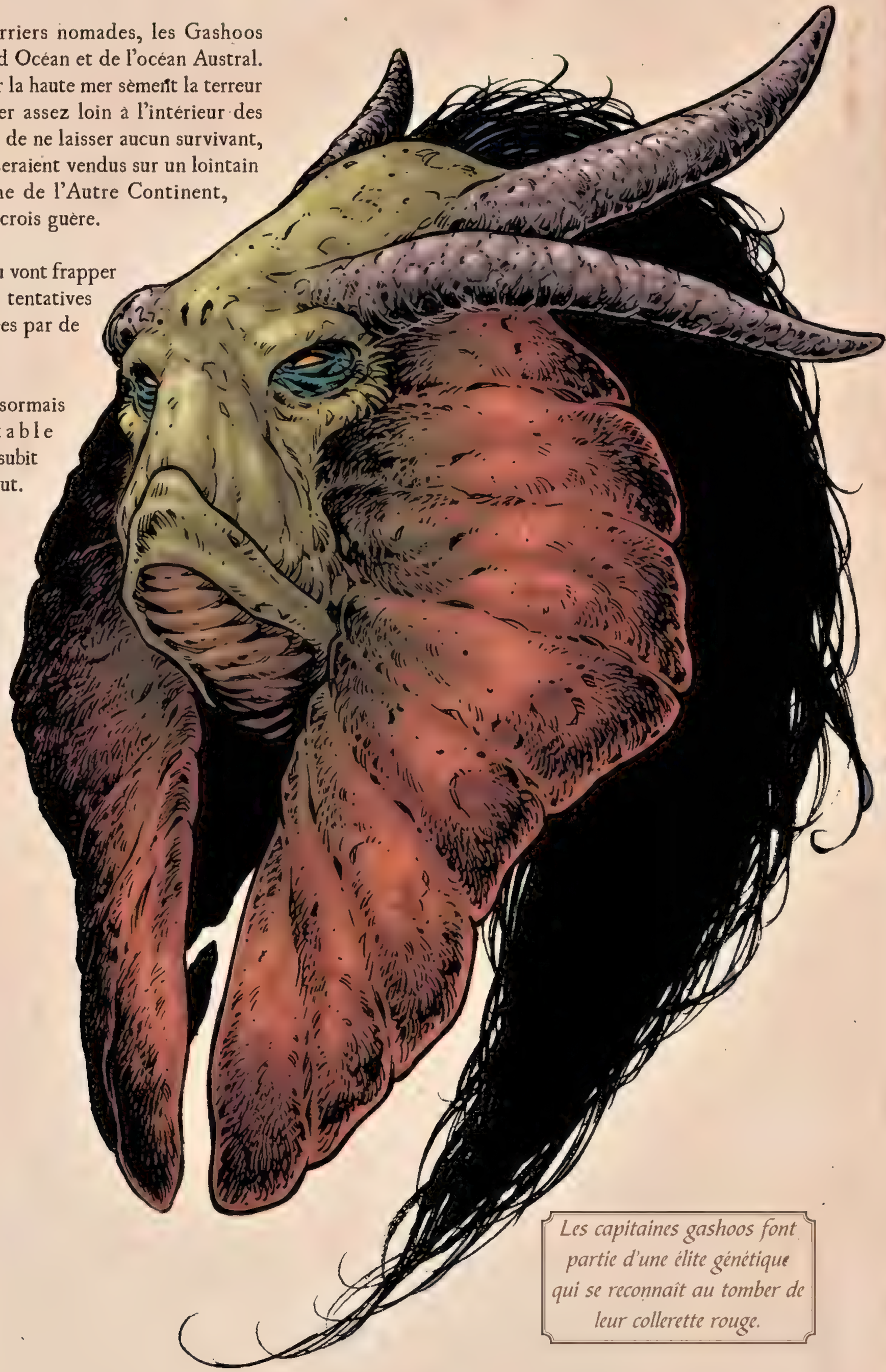
Les Gashoos

UN PEUPLE QUI VIT DE RAIDS ET DE CARNAGES

Inquiétants marins et guerriers nomades, les Gashoos écument les côtes du Grand Océan et de l'océan Austral. Leurs nefs fines et taillées pour la haute mer sèment la terreur lors de raids qui peuvent aller assez loin à l'intérieur des terres. Ils ont pour réputation de ne laisser aucun survivant, excepté quelques esclaves qui seraient vendus sur un lointain continent. Toujours ce mythe de l'Autre Continent, auquel personnellement je ne crois guère.

Nul ne sait jamais prédire où vont frapper les Gashoos, et toutes les tentatives pour les détruire se sont soldées par de terribles échecs.

Aussi les considère-t-on désormais comme une inévitable catastrophe naturelle. On les subit lorsqu'ils se déplacent, c'est tout.



Les capitaines gashoos font partie d'une élite génétique qui se reconnaît au tomber de leur collerette rouge.

Les nefs nispanthes

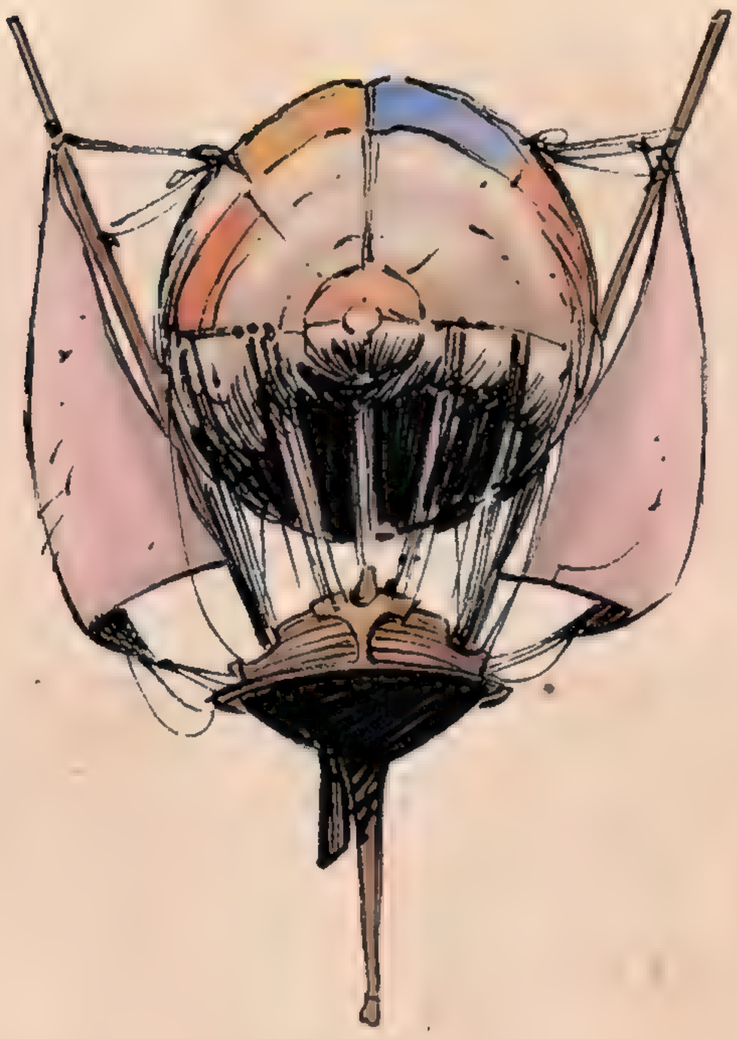
PLUS COMMUNÉMENT APPELÉS NISPES, CES VAISSEAUX SONT LE PRIVILÈGE DES PLUS RICHES ET PUISSANTS

Dans tous les grands centres des Cinq Royaumes, vous verrez ces étranges embarcations sillonner le ciel. On les a appelées nefs nispanthes, puisque c'est dans cette région que sont apparues les premières. De nos jours, elles ont gardé le nom plus court de nispes. Peu de gens se souviennent encore des tous premiers vols de l'ingénieux Myrco de Sphemet et de ses nombreuses tentatives pour mettre au point les enveloppes imperméables des ballons ainsi que des systèmes de navigation acceptables. Il a en particulier pensé le premier au long crochet d'amarrage permettant aux nefs à la fois de gagner en stabilité et de s'arrimer aux mâts des tours prévues à cet effet dans les villes, ou tout simplement au faîte des arbres.

Plusieurs siècles se sont écoulés et chacun trouve aujourd'hui naturel de voir dans le ciel un train de nispes accrochées les unes aux autres, amenant des étoffes d'Oryampe jusqu'à Korandor ou approvisionnant les croisés de la Lumière au cœur des combats de la jungle mardoze. Le transport par nispe reste tout de même un privilège rare et onéreux. La construction et l'entretien d'une nef coûtent extrêmement cher, et la plus grande partie des échanges commerciaux d'Opale se font encore par des moyens plus traditionnels, transports terrestres, par voie fluviale ou maritime.

Le travail de la nacelle de cette nispe, son étrave très incurvée et la rusticité de son ballon sont caractéristiques des régions sèches de Jaspeth.

Le principal coût des nispes provient de la rareté et de la difficulté à récolter ce gaz si léger, qu'il permet à de lourdes charges de rester en suspension dans l'air. Car ce gaz, d'une odeur affirmée, est un produit naturel issu d'une plante rampante, connue depuis toujours sous le nom de pet-d'orq. Dans le mois suivant sa floraison, le pet-d'orq se gonfle d'une vesse blanchâtre qui élève sa tige vers le ciel. En effet, le végétal génère cette émanation qui va l'aider à échapper à sa nature terrestre pour assurer sa reproduction : après quelques jours, sous la pression, la poche gonflée explose, libérant ses nauséabonds pollens dans le vent. Tige et fleur retombent alors jusqu'au prochain cycle.



Les nispes les plus rapides, portées par de grands vents, peuvent couvrir deux à trois lieues à l'heure. Nul moyen de transport non magique n'est plus rapide.

Des convois peuvent porter de grandes quantités de marchandises à travers les Cinq Royaumes.

LE PET-D'ORQ

Le pet-d'orq se cultive assez aisément, mais la plus grosse difficulté est de récolter le gaz avec le minimum de déperditions et de le conserver dans des récipients à l'étanchéité maximale. Ces opérations sont longues, délicates, elles demandent beaucoup de pratique et de savoir-faire : le gaz est donc une marchandise hors de prix. Même problème d'étanchéité en ce qui concerne les ballons des nispes eux-mêmes. Les pertes sont inévitables, de l'ordre de dix pour cent par semaine : le réapprovisionnement régulier d'un vaisseau est aussi coûteux qu'indispensable. On comprend donc que s'il est à la fois un des moyens de transport les plus sûrs et les plus rapides, les investissements nécessaires et les frais d'entretien ont beaucoup freiné l'expansion des nefs nispanthes.

Un gladiat unispecte

LES DIEUX DES ARÈNES D'YRKHONE

Les Unispectes pourraient presque passer pour des humains, s'ils avaient deux yeux. Mais la nature ne les a dotés que d'une seule fente oculaire, et elle est située sur le front. Ils sont originaires du sud de l'Empire mardoze et, s'ils ne sont guère intelligents, ils font tout de même d'excellents combattants. Ils font justement d'excellents combattants, ironiseraient certains. Leur résistance et leur faible sensibilité à la douleur en font d'admirables spécimens pour les jeux d'arènes. En Yrkhone, où les combats de gladiats ont toujours un grand succès, un Unispecte habile peut rapidement gagner des fortunes. On se souvient de Kkersün, idole de toute une génération de combattants qui, à lui seul, défit un jour dans les arènes de Kho Cytras cent un adversaires dont trois Berserks hauts-hantriques. Couturé de cicatrices, ignorant le sang et les blessures, il fut l'exemple même de l'Unispecte triomphant.

Kkersün posant dans sa tenue de gladiat pour le sculpteur Oncque d'Albantre. La statue réalisée en moins d'un mois domine toujours l'entrée des arènes de Kho Cytras.

Les syrpodes

DES CARNASSIERS QUI PRÉSERVENT LEUR INDÉPENDANCE

Créatures des jungles, ces carnassiers ne dédaignent pas la chair humaine. Ils sont semi-intelligents et très nombreux dans certaines parties de la jungle mardoze. Ils occupent ainsi des territoires entiers dans lesquels les Mardozes évitent de se rendre. Il s'est de fait créé une sorte d'entente entre les syrpodes et les races civilisées : chacun s'ignore et vit en paix.

Rapport de taille : 2 pieds

Le syrpode change plusieurs fois de couleurs au cours de son existence, avec des nuances pour chaque saison. Ici, nous pouvons observer les tons caractéristiques d'un jeune mâle au cœur de la saison des pluies.

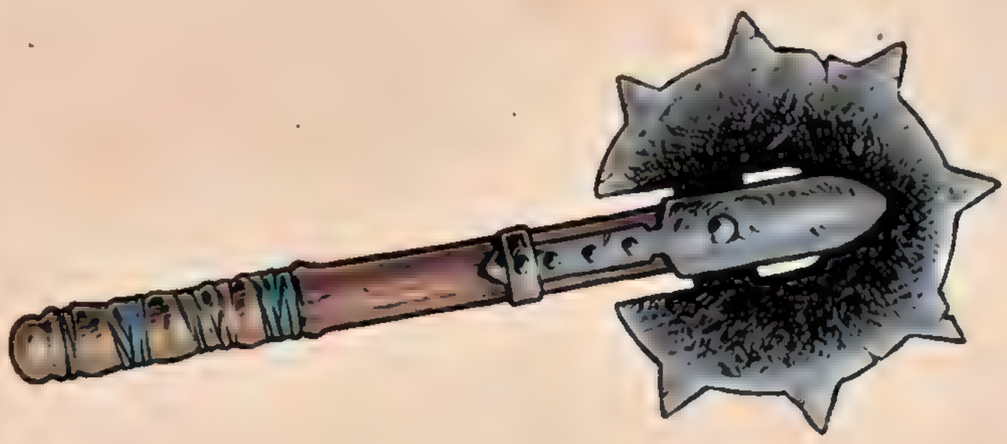
Patrouilleur mardoze de la Marche

UNE ÉLITE CHARGÉE DE PROTÉGER UNE FRONTIÈRE NATURELLE

Il existe dans l'Empire mardoze un grand nombre de corps d'armée, chacun possédant ses caractéristiques tant sur le plan de l'armement que des qualités physiques requises. Mais le cas des patrouilleurs de la Marche est à part. Ils sont formés pour vivre et opérer en solitaires ou par groupes de deux ou trois individus. Leur rôle est de veiller à ce qu'aucune infiltration ne soit possible le long de la Marche, cette immense falaise qui, sur plusieurs centaines de lieues, sépare l'Hantra de l'Empire mardoze. Si des forces de la Lumière s'aventurent à tenter la descente, il y aura toujours un patrouilleur pour prévenir les commandos de harcèlement chargés, depuis le couvert de la jungle, d'exterminer les intrus. Les patrouilleurs sont impitoyables et joueurs : ils aiment défier leurs adversaires en de terribles combats singuliers durant lesquels leur plaisir est d'infliger plusieurs centaines de petites coupures, jusqu'à ce que l'adversaire se soit vidé de son sang.

Patrouilleur de la Marche en tenue de pisteur. Ses deux lames sont dans leurs étuis, mais il manie avec une dextérité peu commune le bâton de combat à double tranchant.

Patrouilleur de la Marche en tenue de combat singulier. La plupart d'entre eux sont aussi habiles de la main droite que de la gauche.



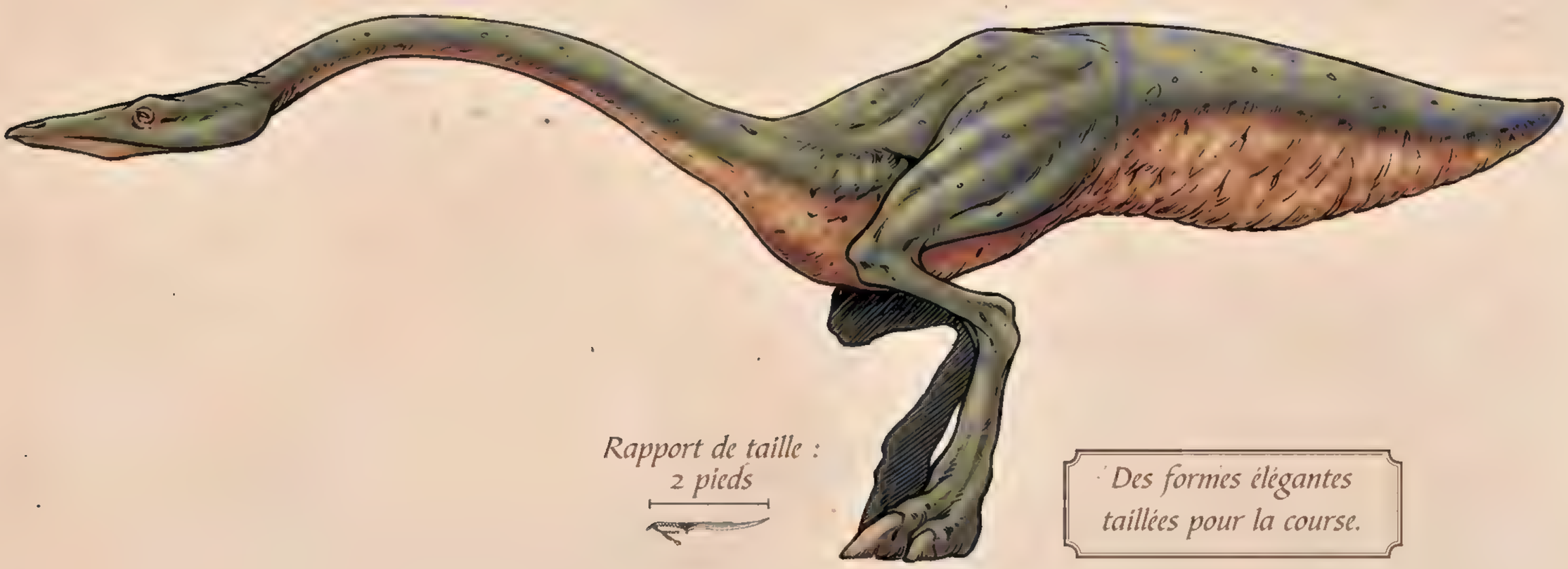
DÉCALOTTEUR MARDOZE

Pourquoi cette référence à l'Empire mardoze ? Mystère, puisque le décalotteur est en usage dans les Cinq Royaumes depuis longtemps... Son utilisation est aussi limpide que son nom est imagé. Cette lame épaisse munie de pointes doit frapper le plus fort possible, de bas en haut, à la jointure du heaume d'un guerrier en armure afin de rompre les attaches et d'éjecter le couvre-chef vers le haut.

Les plontards

LES ARISTOCRATES DES MARAIS

C'est dans les régions marécageuses et les deltas chauds que l'on trouve des plontards. Ces gros bipèdes sont aussi hauts qu'un homme et ils se déplacent avec une lenteur majestueuse dans les hauts-fonds boueux. Sur terrain sec, ils peuvent adopter un rythme de course et se montrent assez joueurs. Ils sont capturés vivants par les Feshlees qui les revendent aux organisateurs de courses, très prisées dans le sud de l'Yrkhone. Des sommes colossales sont pariées à Kho Feryl sur les courses de plontards. Curieusement, seuls les animaux capturés sauvages font de bons coureurs : toutes les tentatives d'élevage de plontards se sont soldées par des échecs en terme de performances.



Rapport de taille : 2 pieds

Des formes élégantes taillées pour la course.

Les Flucides

UNE RACE À L'INTELLIGENCE TROP SOUVENT SOUS-ESTIMÉE

On a l'impression de bien connaître les Flucides, puisqu'on les trouve un peu partout dans les Cinq Royaumes. Pourtant, lorsqu'on y réfléchit, on s'aperçoit qu'on sait très peu de choses à leur sujet. Malgré leur aspect familier, de nombreux mystères demeurent. Le premier d'entre eux : où sont donc les femelles ? Tous les Flucides que vous croiserez sont des mâles, jamais vous ne verrez ni femmes ni enfants. Forment-ils des groupes à part réfugiés au cœur de frondaisons discrètes ? Nul n'en a jamais entendu parler. Les Flucides sont assez peu nombreux et toujours très bien intégrés à la population. Ils occupent des fonctions diverses, souvent à responsabilités : contremaîtres, marchands, capitaines des gardes, ingénieurs, officiers de marine, etc. Aucun doute, ils forment une catégorie de population d'une intelligence supérieure à la moyenne.

Par ailleurs, inutile de préciser que leur physique impressionnant, leur formidable puissance musculaire et la solidité de leurs griffes sont des atouts utiles en de nombreuses circonstances. Un lettré du nom de Parphune Pattes-de-Mouche a dépêché plusieurs étudiants pour enquêter un peu plus avant sur les origines et la vie secrète des Flucides, mais aucun n'est jamais revenu. Parphune a dès lors décidé de s'intéresser aux fleurs. C'est bien, les fleurs.

Hiérarque flucide, propriétaire d'une galère marchande cabotant sur les mers intérieures.

Diphylle des terres sèches

UN INQUIÉTANT FANTÔME QUI HANTE LES CAMPAGNES

Dans les terres de Nispeth situées les plus au couchant, les Diphylles sont des êtres craints et respectés de tous. Ils errent de village en village, principalement dans les régions agricoles. Il ne parlent jamais et semblent totalement indifférents à tout ce que l'on peut dire ou faire autour d'eux. Lorsqu'un Diphylle désire quelque chose, il le prend et ne s'embarrasse pas de plus. Ils ne communiquent en aucune manière avec qui que ce soit, pas même entre eux.

Ils se servent de leur faux dans les récoltes, mais on murmure que le fil de ces lames permet surtout aux Diphylles de prélever des âmes. Chaque vie ainsi aspirée fait progresser le dessin du tatouage qui se forme naturellement sous leur peau olivâtre. Nul n'a jamais vu le visage d'un de ces êtres : un gouffre noir semble habiter le capuchon qui coiffe leur silhouette dégingandée.

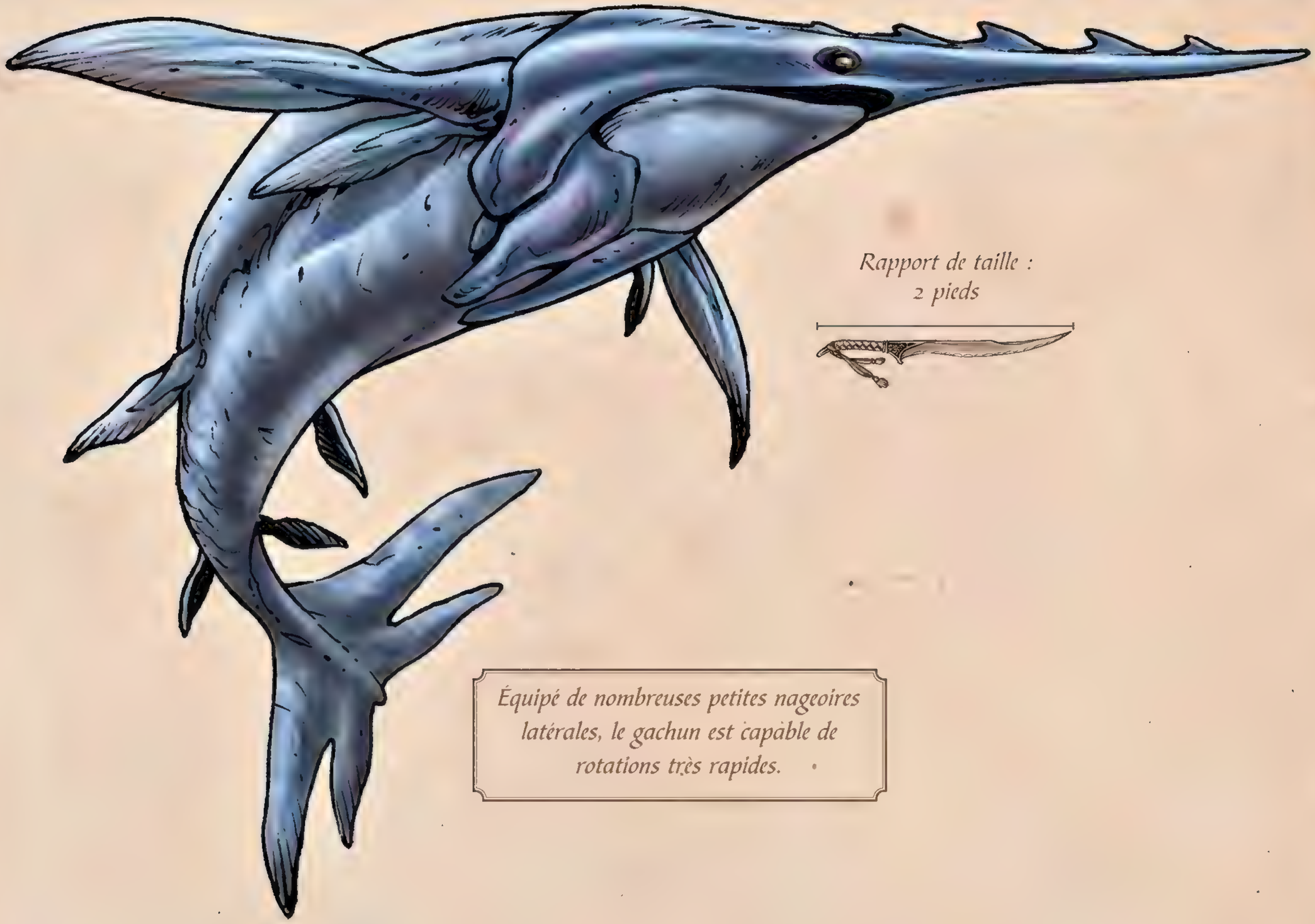
Une certitude cependant : inutile de chercher à s'attaquer à un Diphylle. Penser pouvoir le tuer serait d'une terrible présomption, et tous ceux qui s'approchent de l'inquiétante créature avec des intentions violentes se mettent à suffoquer et portent les mains à leur cou. Le Diphylle reste immobile, pourtant, en face de lui, un filet sanglant vient décorer le tour du cou de l'agresseur, se creusant jusqu'à percer la jugulaire puis trancher complètement la gorge. On pourrait alors croire qu'une faux invisible vient de décapiter le malheureux...

Le gachun-pointeur

PÊCHÉ PAR LES PLUS COURAGEUX

Un air inquiétant, un puissant rostre, ce poisson qui peut atteindre vingt coudées et quatre tonnes avale plus de la moitié de son poids chaque jour. Il est peu regardant sur sa nourriture : autres poissons, mammifères marins, céphalopodes, pêcheurs, tout ce qui peut passer entre ses mâchoires cornues pour être broyé par ses plaques tranchantes lui semble bon. Il n'hésite jamais à se lancer à l'attaque de toute proie éventuelle et ne se décourage jamais.

Cependant, il est possible pour un homme tombé à l'eau de l'éviter. C'est même devenu une méthode de pêche pratiquée par certains courageux. Le chasseur se laisse glisser de sa barque au passage du gachun. Il doit parvenir à s'accrocher au rostre, sur le dos du poisson, en positionnant les mains devant ses yeux. Le gachun s'immobilise alors parfaitement, et il est aisé de le capturer. Un pêcheur qui parvient à effectuer deux prises par semaine peut vite devenir un homme riche. Ou un homme mort.



Rapport de taille :
2 pieds

Équipé de nombreuses petites nageoires latérales, le gachun est capable de rotations très rapides.

Les Klapèques

UN PEUPLE DE MARCHANDS ET DE NÉGOCIANTS TOUJOURS DOUÉS

La présence klapèque en Ordan et à Nispeth remonte à des temps très anciens. Cette race se singularise par son extraordinaire talent en ce qui concerne les échanges commerciaux. Un vieux proverbe nispanthe dit d'ailleurs qu'un Klapèque saurait vendre des feuilles à un arbre. Il suffit d'observer quelques minutes les négociations commerciales présidant à toute transaction pour être convaincu que les proverbes ont du vrai. Les Klapèques sont en particulier les premiers négociants de poteries fines et de vaisselle d'art. Ils sillonnent les campagnes à la recherche des artisans les plus doués. Ils sont présents sur tous les marchés et ne négligent jamais une occasion de conclure une affaire.

Comme tous les grands peuples commerçants, les Klapèques sont diplomates et se refusent la plupart du temps à recourir à la violence. Cependant, lorsque les voies de la négociation classique ont échoué, ou lorsqu'il est urgent de se défendre, un Klapèque en colère n'hésitera pas à utiliser le poison qu'il sécrète naturellement et qui affleure par de minuscules canaux situés sous ses ongles. Plus le klapèque est énervé, plus le poison qu'il produit est rapide et violent. Il suffit qu'il se calme pour que le liquide perde ses propriétés et redevienne inoffensif. La griffure d'un Klapèque peut donc être bénigne ou mortelle : dans le doute, évitez de l'énerver !

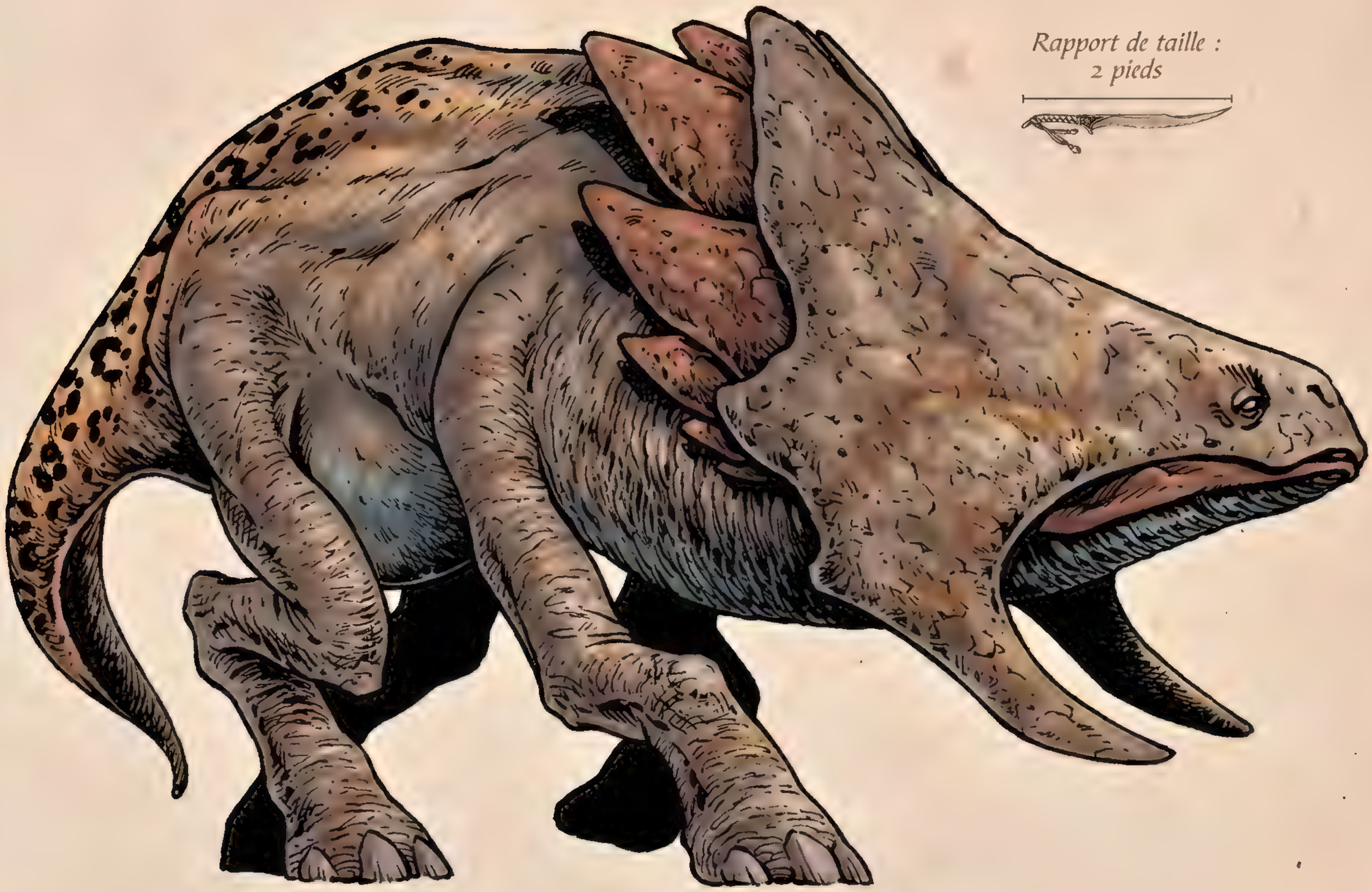
Maître marchand klapèque posant pour son portrait officiel. Son bâton richement ouvragé indique un individu de haute position sociale.

Le marchand itinérant klapèque se déplace avec plusieurs animaux de bât et une tente généralement somptueuse.

Le blombart

UN HERBIVORE CRAINTIF ET AGILE, MAIS SACHANT SE DÉFENDRE

Deux fois de la hauteur d'un homme, le blombart se trouve principalement dans les forêts tempérées et sèches où la végétation n'est pas trop dense. Ce paisible herbivore se nourrit de petits buissons et de racines qu'il déterre avec les deux cornes basses de son rostre. Contrairement à ce que pourrait laisser supposer sa stature, le blombart est rapide et agile. Vif et craintif, il fuit les prédateurs. Mais il n'est pas pour autant inoffensif : acculé, il se défendra avec la dernière énergie. Ses coups de patte ou de rostre sont redoutables. Les blombarts vivent en troupeaux qui varient d'une dizaine à une centaine d'individus. Dans les altitudes où les forêts sont clairsemées, au pied de la Dorsale, les Hantriques élèvent des blombarts dont la viande, convenablement attendrie, s'avère tout à fait délicieuse.



Un blombart lancé à pleine vitesse peut aisément doubler un cheval au galop.

Le lurtyilien

UNE RACE DE CRÉATURES ARBORICOLES AU SERVICE DE L'ARMÉE MARDOZE

Le lurtyilien est un être semi-intelligent originaire des profondes forêts mardozes. A l'état naturel, il vit en groupes de trente à cinquante individus dans un habitat en partie arboricole. Les lurtyiliens sauvages sont omnivores et se nourrissent de cueillette, de la capture de petits animaux et surtout de charognes plus importantes. Parfois, une meute de lurtyiliens peut se risquer à attaquer une grosse proie vivante ou un groupe d'hommes valides, mais ces cas sont exceptionnels. Les victimes humaines sont le plus souvent des voyageurs isolés et malades, trop affaiblis par les fièvres de la jungle.

Dans la région de Kurtoze, des chasseurs se font une spécialité de capturer des lurtyiliens vivants. En effet, cette créature se domestique avec une grande facilité. Elle obéira fidèlement et sans poser la moindre question à celui qui remplira régulièrement sa gamelle. C'est ainsi que plusieurs corps de forestiers de l'armée mardoze ont développé des bataillons dotés d'auxiliaires lurtyiliens. Ceux-ci, dressés pour l'attaque, sont formés à utiliser des lames d'acier tranchantes fixées à l'extrémité de leurs bras. Cependant, le caractère prudent, voire couard, du lurtyilien sauvage ressort souvent chez le compagnon apprivoisé. Pour en faire un outil efficace, les soldats mêlent à la nourriture du lurtyilien de l'écorce de noix de klute. Ce puissant décontractant chez l'homme a un effet extraordinaire sur le lurtyilien, qui acquiert immédiatement intelligence et sens du combat. Seul inconvénient, l'animal sous influence de la substance est souvent la proie de mouvements nerveux, agités, et ses yeux révèlent une lumière malsaine. Il est alors temps de lâcher sa laisse pour le laisser se ruer au cœur de la bataille ! Il va déchirer les chairs de ses ennemis, tenter de les déchiqueter le plus possible et se rouler dans les flaques de sang. Certes, ses méthodes ne sont guère élégantes, mais l'aspect imprévisible de ses réactions et la totale indifférence qu'il ressent alors à ses propres blessures le rendent particulièrement dangereux.

Des troupes venues d'Hantra par-delà la Marche ont plusieurs fois eu l'occasion de capturer des lurtyiliens sauvages, mais jamais ils ne sont parvenus à en faire de bons combattants. Seuls les Mardozes savent doser exactement l'écorce de noix de klute. Ou peut-être utilisent-ils un autre additif dont nous ignorons tout ?

Un lurtyilien domestiqué, auxiliaire d'attaque et renifleur au service des troupes de l'Empire mardoze. On notera en particulier les terribles lames dont sont armés les membres supérieurs. À son regard lumineux et aux mouvements de sa langue, on constate immédiatement qu'il est en phase de dangerosité.

Les Jhyrsheens

UN PEUPLE ÉRADIQUÉ PAR LES PHALANGES DE LA LUMIÈRE

On ne croise plus de nos jours de Jhyrsheens, il semble que la Lumière les ait tous tués. Ce peuple de guerriers d'origine semi-aquatique vivait sur les pourtours de la mer Haute. Ils vénéraient des divinités enfouies au plus profond des flots et refusèrent tout compromis avec le clergé. On se souvient encore de la grande bataille de Senophantre, ou plus de cinq mille Jhyrsheens affrontèrent pas moins de vingt mille combattants des Phalanges. Le combat dura deux jours, et les survivants furent pourchassés et massacrés, tout comme les femelles et les jeunes. Les villages furent brûlés, les œufs piétinés. Cependant, certains témoignages peuvent laisser penser que quelques Jhyrsheens ont échappé à ce génocide. Des éclaireurs mardozes auraient croisé dans des marécages au plus profond de la jungle des créatures correspondant à leur description, mais retournées à l'état sauvage.

Les derniers Jhyrsheens ont vendu chèrement leur peau face à des paladins beaucoup mieux entraînés et équipés.

Lancier klaoptèque

Très actif avant l'arrivée des Titans, le peuple klaoptèque s'est depuis retiré hors des Cinq Royaumes. De tradition combattante, très portés sur les sacrifices humains et l'exploration des rites magiques, les Klaoptèques se seraient retirés aux confins de la Marche et de l'Empire mardoze. Dans ces régions abruptes et sauvages, ils ont trouvé refuge dans les immenses grottes qui parsèment les falaises calcaires, sculptant de fantastiques cités troglodytiques. Et s'il y a bien longtemps que nul ne s'est aventuré dans leur territoire, il demeure certain qu'ils ont conservé intacts rites et traditions, et qu'ils forment toujours un peuple de guerriers de toute première importance.

Les Sherflards

Grâce à son habileté à communiquer avec les créatures marines, les Sherflards sont d'excellents dresseurs et conducteurs de nautylnns. Ce batracien humanoïde reste une énigme à bien des égards. On ne sait rien des Sherflards à l'état naturel ni de leur vie réelle. Aucune certitude non plus sur leur région d'origine, bien que la piste des marais mardozes ait souvent été évoquée. On ne connaît cette race que par quelques individus venus, pour de mystérieuses raisons, vivre au contact des humains. De petite taille, demeurant dans l'eau la plupart du temps, les Sherflards ont développé une extraordinaire empathie avec nombre de créatures marines. Ils sont en particulier réputés pour être les meilleurs cornacs de nautylnns qu'on puisse trouver sur Opale. Le Sherflard dirige son nautylnn tant par des gestes, des pressions des mains ou des jambes que par une véritable communion des esprits.

Un pagne et quelques bijoux : les seules concessions que font les Sherflards à un semblant de civilisation.

Les Yrkhns des plateaux

UN PEUPLE DE LETTRÉS DOUX ET CRÉATIFS, VIOLENTS UNE SEULE FOIS DANS LEUR EXISTENCE

Les Yrkhns forment une race humanoïde d'une intelligence remarquable. Natifs des forêts sèches au sud de la mer Shalkide, ils ont donné son nom au royaume d'Yrkhone. L'histoire de ce peuple et de cette contrée est intimement liée. Avant même toute présence humaine dans la région, les Yrkhns jouissaient déjà d'une civilisation très évoluée. Leurs cités de calcaire rouge et blanc, basses et enfouies dans la végétation sèche, recelaient des trésors de finesse architecturale. Les tombeaux de longues lignées de nobles yrkhns ont été pillés au fil du temps et les bijoux d'obsidienne et d'argent dispersés à travers les Cinq Royaumes font la fierté de bien des collectionneurs.

Aujourd'hui, la plupart des Yrkhns vivent intégrés dans les grandes villes humaines comme Kho Cytras, Kho Tyrmal ou Kho Feryl. Ils y exercent des activités à dominante artistique : peintres, architectes, prostitués ou poètes. A l'extrême ouest, près des côtes du Grand Océan, vivent encore quelques villages yrkhns perpétuant les anciennes traditions. On y cultive des arbustes épineux aux petites baies rouges et sucrées, on y récolte les racines de fektho à partir desquelles est élaborée une roborative farine bleutée et surtout, une fois tous les trois ans, on y conserve la tradition de grands jeux permettant à tous les adolescents de s'affronter.

La sagesse yrkhn n'envisage la quête intellectuelle d'une vie qu'après que les instincts violents aient pu être assouvis. On appelle donc ces jeux les Tourments du Fer. Sept clans d'une vingtaine de jeunes sont organisés et doivent rivaliser de diplomatie, de stratégie et d'audace pour s'emparer des totems fétiches des camps adverses. Le premier clan à posséder quatre des sept totems est déclaré vainqueur et ses membres honorés de vigoureuses claques dans le dos. Il arrive que les affrontements puissent aller assez loin et les blessés ne sont pas rares. C'est la seule occasion où l'on puisse voir des Yrkhns se battre et faire preuve de violence.

Les Yrkhns vivent dans de délicieuses petites maisons aux formes douces et rassurantes.

Jeune yrkhn en manœuvre pour son clan durant les Tourments du Fer.

Les Lyfl'ghiens

Une race de paisibles pasteurs et de cultivateurs protégés par une magie naturelle. Ces sympathiques créatures forment un peuple de semi-montagnards ouverts et accueillants. Ils vivent sur les collines précédant la Dorsale, aux limites entre l'Hantra et l'Empire mardoze. Cultivateurs, ils ont défriché des espaces où ils font pousser graminées et arbres fruitiers. Pasteurs, ils promènent dans les sous-bois des troupeaux de porcins sauvages. Dans ce monde violent et torturé des Cinq royaumes, les Lyfl'ghiens incarnent une certaine sagesse, celle d'une vie simple associée à des valeurs de partage. Leur territoire est un havre de paix et de quiétude campagnarde. Tout ceci devrait concourir à faire des Lyfl'ghiens des victimes de l'agressivité de leurs voisins. Pourtant, assez curieusement, personne ne vient jamais troubler la douceur et l'harmonie qui règnent dans leurs collines.

Les guerres les évitent. Les brigands et les compagnies de grands chemins n'y font jamais incursion. Pas un événement malheureux n'a jamais ravagé le pays des Lyfl'ghiens. Mais tant de bonheur semble suspect. On évoque à mi-voix de très anciennes pratiques magiques qui protégeraient les Lyfl'ghiens des agressions extérieures.

On songe à l'influence des Titans de Lumière, et il s'est murmuré que certains d'entre eux pourraient avoir trouvé là leur dernier refuge. Aucune précision n'a pu être apportée à ce sujet, aucun témoignage de voyageur n'a été précis, et toutes les enquêtes menées par le clergé du Havre ont été sans résultat. Pourtant, nul doute qu'une puissante magie bénéfique veille sur les Lyfl'ghiens.

Les bergers lyfl'ghiens ont pour coutume de ululer doucement des chants relaxants.

Le golem de lave

Juste au sud de l'Yrkhone, à deux jours de mer des côtes des Cinq Royaumes, se trouvent les deux îles volcaniques de Th't et Th'r. On les pense parfois inhabitées, mais c'est une erreur. Et pêcheurs comme marins évitent d'y accoster. De mémoire d'homme, aucun navire n'est jamais reparti de ces îles maudites. Les volcans se réveillent parfois, déchaînant un enfer où nul humain normal ne peut survivre.

Mais les sorciers de Th't et Th'r ne sont pas des humains ordinaires. Les îles hébergent depuis longtemps les plus noirs des nécromanciens, et ils y ont appris à dompter le feu liquide. Ils savent donner vie à de terrifiantes créatures, parmi lesquelles les golems de lave sont au sommet de la hiérarchie. Un tel monstre est pratiquement invulnérable. Son essence est de pierre et de lave : il ne craint ni les coups, ni les plus extrêmes températures. A son contact, l'eau, la neige et même la glace s'évaporent instantanément. Rien ne peut arrêter son feu intérieur, pas même une immersion dans l'océan.

Les golems de lave sont fidèles aux instructions de leurs maîtres et ne renoncent jamais à une tâche donnée. On murmure que les sorciers de Th't et Th'r attendent d'avoir pu en confectionner assez pour un jour débarquer sur le continent et asservir les Cinq Royaumes. Puisse ce jour être lointain.

Les Polophyntes dans la société de la Lumière

UNE ORGANISATION PARALLÈLE TOLÉRÉE MAIS SURVEILLÉE PAR L'ÉGLISE

Les Polophyntes forment une race très particulière dans les Cinq Royaumes. On les trouve aujourd'hui partout, particulièrement dans les grands centres et capitales, mais il s'agit à l'origine d'un peuple guerrier du sud de l'Hantra. Les Polophyntes sont des êtres d'une grande culture qui ont la chance de bénéficier d'une durée de vie moyenne deux à trois fois supérieure à celle d'un humain.

Doués d'une intelligence exceptionnelle, ils se sont rapidement adaptés à la domination numérique des hommes. Ingénieux et intrigants, ils ont sans hésiter adopté la religion de la Lumière. Nombre d'entre eux sont aujourd'hui de puissants dignitaires de l'Eglise. Ils sont assez malins pour rester discrets et ne pas trop imposer leur présence, mais nul doute que les Polophyntes œuvrent de manière solidaire. Ils ont d'ailleurs conservé les vestiges de leur première civilisation. Ainsi, parallèlement à la hiérarchie de la Lumière, les Polophyntes se distinguent par leur organisation spécifique. Les Polophyntes de chaque région sont sous l'autorité virtuelle d'un légat, distinction correspondant au chef de clan tribal. Le clergé de la Lumière, conscient de la valeur des Polophyntes et de ce qu'ils apportent à l'Eglise, tolère cet ordre parallèle sans que l'on sache vraiment qui manipule qui. Il est en tout cas certain que le pontife Xarchias est très vigilant au sujet d'éventuels complots que pourraient ourdir les Polophyntes.

Légat polophynte cumulant ses fonctions traditionnelles avec sa charge de capelan de la Lumière. On reconnaît le parement d'or représentant une armure ailée, élément qui symbolise la charge de légat et son rôle de messager des cieux, ainsi que l'adaptation de la robe de capelan de la Lumière surmontée de la fourrure traditionnelle portée par les guerriers polophyntes.

Les hâblés scabreux

DES ANIMAUX SEMI-INTELLIGENTS DOMESTIQUÉS POUR DEVENIR DES GUERRIERS.

Voilà vraiment un des cas les plus étranges d'anthropomorphisme que l'on puisse rencontrer. Les hâblés ne forment pas à proprement parler une race intelligente, ils ne possèdent pas de culture spécifique. Leur comportement est beaucoup plus proche de celui d'un animal. Ils ne maîtrisent aucune forme de langage structuré et vivent nus dans la savane du nord d'Yrkhone par groupes de huit à douze individus dirigés par un mâle dominant et plusieurs femelles. Ils se nourrissent de feuillages, d'insectes et de petits rongeurs qu'ils chassent en utilisant la force de propulsion de leurs antérieurs qui leur permet des bonds extraordinaires. Ils sont assez craintifs et très sauvages.

Pourtant, il y a plusieurs siècles, des villageois forestiers ont remarqué, à l'occasion d'une fête où jouaient plusieurs tambours associés, que des hâblés s'approchaient, comme hypnotisés. Et en effet, si on leur fait écouter un rythme approprié, les hâblés deviennent des exécutants soumis, des animaux domestiques très efficaces. Bien sûr, quelques malins ont rapidement songé à en faire des esclaves guerriers et les ont équipés en conséquence. Certains rythmes de percussion permettent de les rendre perméables à un apprentissage des techniques de combat basiques. D'autres rythmes déclenchent en eux la fureur guerrière. De nos jours, un bon percussionniste dirigeant une troupe de hâblés scabreux peut faire des ravages sur un champ de bataille.

Un hâblé scabreux vibrant au rythme des tambours.

Les Hun'fremes

LES GRANDS ARMATEURS DES MERS FROIDES

Les Hun'fremes représentent une des plus anciennes races intelligentes connues des forêts du nord. D'après toutes les traces historiques, leur civilisation remonte à des temps immémoriaux. Les Hun'fremes tissaient déjà de magnifiques tabards brodés de fils d'or alors que les humains se terraient dans les grottes en grognant et mâchouillant de la viande crue. Mais malheureusement pour eux, les Hun'fremes ont un taux de reproduction très bas. Les femmes parviennent rarement à avoir plus de deux enfants, aussi la population reste-t-elle toujours restreinte.

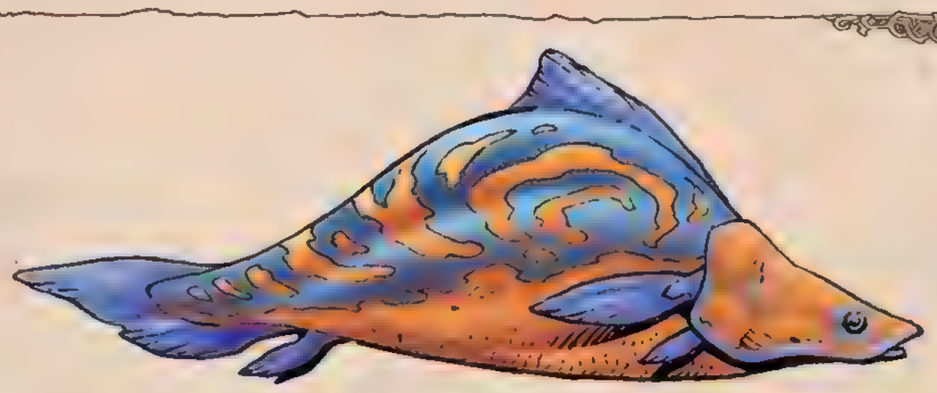
De nos jours, la plupart des Hun'fremes sont établis près de la côte, principalement dans les ports de Dualkhan et Shorkhan. Ils possèdent en particulier la plus grande partie de l'armement maritime local. S'ils font de très mauvais marins, les Hun'fremes sont en revanche de grands architectes navals et des charpentiers doués : la plupart des membres des grandes familles ont fait fortune comme constructeurs, puis armateurs. Quels que soient leurs équipages, plus des deux tiers des navires croisant en mer du Nord appartiennent à des Hun'fremes, et ils sont de fait parmi les acteurs économiques les plus puissants de la région.

Leur attitude par rapport à l'Eglise de la Lumière a toujours été empreinte de la plus grande prudence : pas d'enthousiasme démesuré, pas non plus d'hostilité déclarée. Une pratique normale et surtout de généreuses offrandes leur valent la bienveillance du clergé local, même si on soupçonne les Hun'fremes de continuer, dans le plus grand secret et dans la sphère la plus intime de leur vie privée, à pratiquer d'ancestraux rites polythéistes dédiés à plusieurs divinités de la fécondité.

Riche bourgeois hun'freme des côtes du Khanerat.

LE FARLUCHE

Ce poisson aux couleurs vives présent dans les quatre mers intérieures ne se pêche que la nuit. Il suffit d'approcher des torches de la surface pour qu'il soit attiré et aveuglé, pointant la tête hors de l'eau. Un bon coup de gourdin l'assomme le temps de le hisser à bord.



Rapport de taille :

Les Zärlyms de la forêt des Titans

DES GUERRIERS QUI TIRENT LEUR FORCE D'UN MASQUE SYMBIOTIQUE

Les Zärlyms ne sont pas une race. Ils forment une caste de guerriers redoutables, que toutes les cours des Cinq Royaumes s'arrachent. Ils peuvent être d'origine humaine ou non. Ce qui fait le Zärlym est le zärl, ce masque vivant, symbiote qui va de lui-même se greffer sur la peau de son porteur jusqu'à ne former plus qu'un avec lui.

Lorsqu'au cœur de la forêt des Titans un jeune impétrant est admis dans la confrérie des Zärlyms, il doit jeûner huit nuits avant d'être, au cours d'une sombre cérémonie, présenté à son zärl. Celui-ci est dans un premier temps maintenu à l'aide d'une lanière de cuir, mais assez rapidement, sous six à huit jours, il commence à dissoudre l'épiderme pour se fondre dans la peau. Dans le même temps, les substances chimiques produites par le zärl se répandent dans l'organisme, augmentant considérablement la vitesse, le courage et l'agilité du Zärlym, et surtout, le rendant insensible à la douleur.

Il faut noter que les Zärlyms sont des combattants recherchés mais qu'ils ont un défaut : ils refusent de s'affronter entre eux. Quel que soit leur employeur, jamais ils ne lèveront la main sur un autre membre de la confrérie. Nul n'a jamais su percer le secret des zärls, savoir d'où ils viennent et comment les Zärlyms se les procurent. Lorsqu'un guerrier est tué, le zärl meurt avec son porteur.

Officier zärlym au service du souverain d'Ordan.

La pierre de cérémonie zärlyme, sur laquelle a coulé bien du sang.

Les 121 Delphoriens

UN ORDRE DE GUERRIERS UNIS À DES DÉMONS MINEURS

Les Delphoriens représentent une caste de créatures assez particulières, et de nombreuses rumeurs courent sur la façon dont ils sont conçus. Ces guerriers raffinés et impitoyables, tueurs cruels et vicieux, sont très certainement d'origine humaine. Ils ne forment pas à proprement parler une race, puisqu'on n'observe pas de jeunes chez eux, mais plutôt une caste, voire une organisation secrète tolérée par l'Eglise qui a parfois recours à leurs services. Il semblerait que chaque Delphorien soit un homme ayant accepté de s'unir à un démon mineur du premier ou du second cercle par un ignominieux rituel. Le démon dévore l'humanité de celui qui le reçoit, altérant ainsi son visage et son regard, pervertissant son âme. En échange, l'homme devenu Delphorien acquiert une durée de vie cinq à six fois plus longue que la moyenne, et l'entraînement rigoureux auquel il est alors soumis va faire de lui une des plus redoutables machines à tuer du monde d'Opale.

Ses armes sont également d'origine démoniaque et la moindre blessure, même mineure, infligée par les piques du fléau d'un Delphorien ou par le frôlement de sa lame, ne guérit jamais. Le sang s'écoulera des jours d'une estafilade, suintement impossible à endiguer, jusqu'à la mort de la victime exsangue. Le nombre des Delphoriens est limité par leur caste à cent vingt et un membres. On peut les retrouver n'importe où dans les Cinq Royaumes, accomplissant quelque ignoble besogne, communiquant entre eux par de ténébreux et sanglants sortilèges.

Légat delphorien tenant à la main le fléau à boule de piques si caractéristique des pratiques de combat de la caste.

Armes diverses

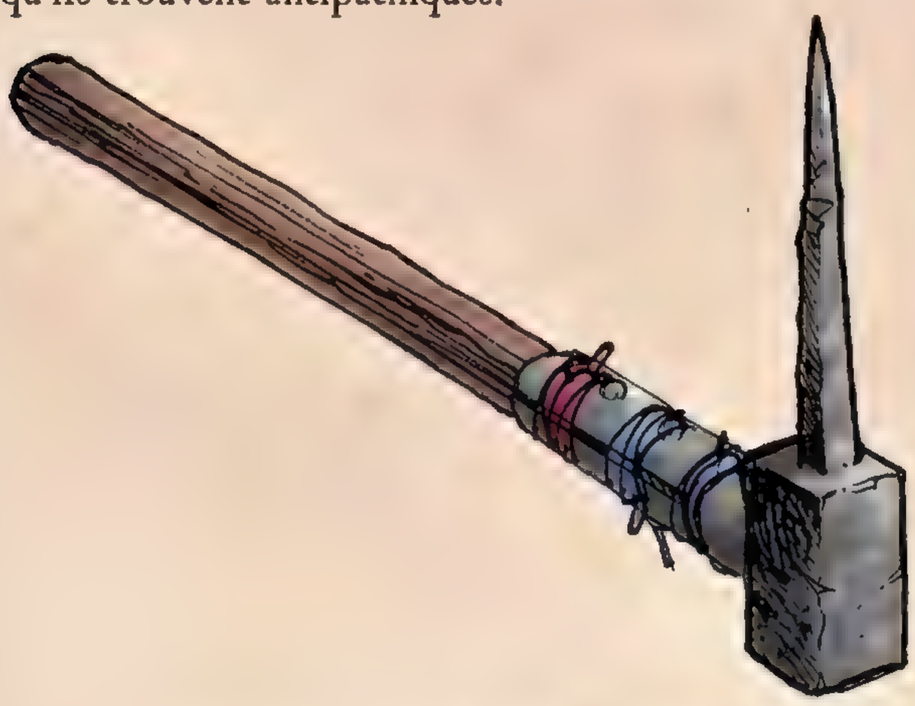
LAME À DEUX MAINS DE GUERRIER NISPANTHE

Ce lourd estramaçon, manié de toute la puissance des bras, sert principalement à déséquilibrer un adversaire caparaçonné et à enfoncer son armure.

On notera les trois pointes caractéristiques sur chaque côté, destinées lors des coups de taille à s'enfoncer à travers le métal pour crocher l'adversaire. C'est une arme redoutable, mais il faut être puissant pour en tirer tout son potentiel !

PIC HANTRIEN

Ce qui était un outil destiné à parcourir les glaciers des hauts contreforts de la Dorsale peut faire une arme dangereuse. Les peuplades des montagnes s'y entendent pour ficher la longue pointe du pic dans la nuque de ceux qu'ils trouvent antipathiques.



HOGUE : HACHETTE DE CÉRÉMONIE DU PEUPLE SHURNOSQUE

Ce type de hache, dont la forme dénote une origine très ancienne, n'est bien sûr plus utilisé ni pour des travaux de menuiserie, ni pour la guerre. Les Shurnosques se parent de cette hachette lors de leurs cérémonies prénuptiales. La qualité des matériaux utilisés, argent et parfois or, dénote le statut social du prétendant.

LES ARMES KRUBORDES

Elles sont primaires mais causent de terribles dommages.

SABRE D'ABORDAGE GASHOO

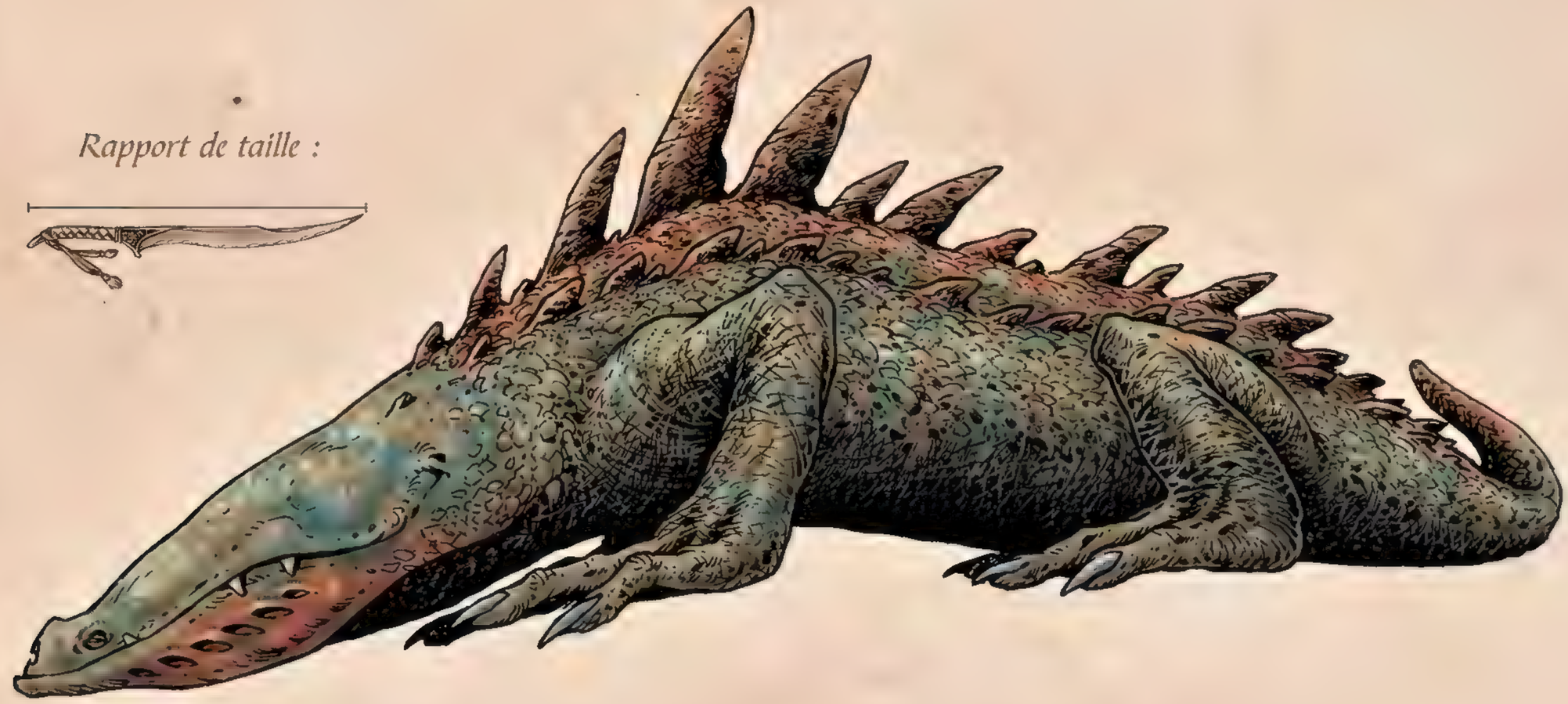
Manche en mâchoire de surplaze.

Le gorlurin pierreux

UN PRÉDATEUR CAPABLE DE DIGÉRER DURANT DES MOIS

C'est dans les mers de Symphre, d'Oryampe, dans la mer Haute et dans les embouchures et deltas des grands fleuves que vivent les gorlurins. Aussi à l'aise dans l'élément liquide que sur terre, ce prédateur sait faire preuve d'une infinie patience, puis d'une rapidité foudroyante. Ses petits yeux, situés très à l'avant de son immense bouche, sont les seuls à trahir une activité. Il peut rester des heures, voire des jours, parfaitement immobile puis bondir en une fraction de seconde sur une proie imprudente qui s'aventure à sa portée. Il se montre alors d'une sauvagerie et d'une gloutonnerie surprenantes, puis se retire au soleil, sur un rocher ou un banc de sable, pour laisser agir des sucs gastriques assez inefficaces qui mettront plusieurs semaines à dissoudre la chair de la victime. Et heureusement, un gorlurin en pleine digestion n'est pas dangereux.

Rapport de taille :

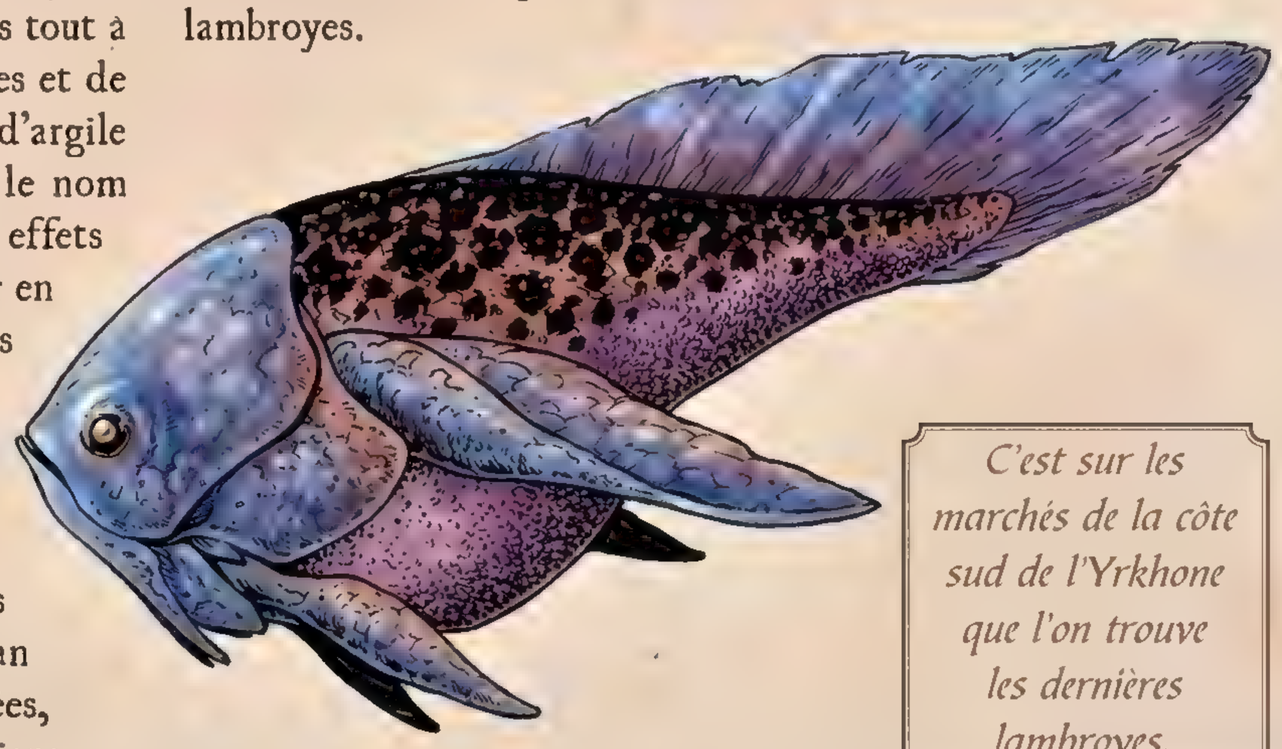


La lambroye

L'ÉLIXIR DE JEUNESSE ÉTERNELLE

Ça n'est pas pour sa chair, assez quelconque, que la lambroye est tellement recherchée. Ce qui intéresse toutes les femmes coquettes chez ce poisson des océans chauds, c'est la graisse de son goitre, dont on tire des cosmétiques tout à fait miraculeux. Purifiée par une décoction de feuilles et de baies d'alufline, précipitée à l'aide de fine poudre d'argile bleue, cette graisse donne un baume connu sous le nom d'Eternel. En effet, il ralentit extraordinairement les effets du vieillissement de la peau, et peut même régénérer en grande partie des épidermes déjà flétris. Les femmes qui en ont les moyens peuvent, grâce à l'Eternel, sembler facilement la moitié de leur âge !

Bien entendu, la pêche à la lambroye est devenue, dès la découverte de ce baume, une des plus lucratives activités pour les pêcheurs du Grand Océan et les populations de poissons ont, en quelques années, périclité. De nos jours, seuls les pêcheurs yrkhonniens, formés aux techniques maritimes mardozes, osent s'éloigner suffisamment des côtes pour des campagnes de plusieurs semaines en mer permettant de trouver des bancs de lambroyes.



C'est sur les marchés de la côte sud de l'Yrkhone que l'on trouve les dernières lambroyes.

Le plahord

UN PRÉDATEUR DANGEREUX, SENSIBLE AUX MOUVEMENTS

À moins d'être un Berserk haut-hantrique, personne ne souhaite se retrouver, au détour d'un tronc de tylanguier, face à un plahord affamé. Ce prédateur, qui atteint au garrot la hauteur d'une épaule humaine, attaque systématiquement tout ce qu'il peut considérer comme une proie. Or, à ses yeux, à l'exception des rochers et des arbres, le monde n'est composé que de proies. En un mot, il attaque tout ce qui bouge. Heureusement, le plahord est généralement solitaire et pas très intelligent. On n'ose imaginer les ravages que pourraient effectuer ces monstres s'ils chassaient en hordes organisées. En revanche, le plahord est d'une rare pugnacité. Il n'a jamais peur et semble insensible aux coups et blessures. S'il tient une victime entre ses terribles mâchoires, le plahord se fera transpercer de mille lances sans desserrer son étau. Dents plantées, il sectionne la viande en secouant sa proie jusqu'à ce que les tissus se déchirent et ingère presque sans mastication.

Il n'est pas un excellent pisteur et ne se distingue ni par sa vue, ni par son odorat. Son ouïe est correcte, mais son sens le plus efficace trouve son siège dans les deux longues antennes qui surmontent son crâne fuselé : il possède naturellement un formidable détecteur de mouvements. Ses antennes sont sensibles aux moindres déplacements d'air, et il peut détecter, trier et classer tous les objets en mouvement dans un rayon de plusieurs centaines de coudées. Cependant, la rude vie des forêts fait qu'une grande majorité de plahords ne parvient pas jusqu'à l'âge adulte avec ses deux antennes. Ils restent donc alors de terrifiants prédateurs dès qu'ils ont repéré leur objectif, mais peuvent plus facilement être évités. On peut croiser des plahords dans de nombreuses régions, mais ils préfèrent plutôt les climats tempérés à secs. C'est à l'ouest du Nispeth, dans la forêt sèche, qu'on les trouve en plus grand nombre.

Rapport de taille : 2 pieds

Les antennes forment le point faible du plahord. Une fois privé d'elles, handicapé dans le repérage de ses adversaires, il est facile à abattre à distance.

Les Lothaibles

DES MONTURES INTELLIGENTES QUI SAVENT MONNAYER LEURS SERVICES

On situe l'origine des Lothaibles dans les mangroves de la baie de Khotze, dans l'Empire mardoze. Ces créatures, deux à trois fois plus hautes qu'un humain normal, ont un physique adapté à cet environnement très particulier d'arbres plongeant leurs racines dans l'eau. On notera en particulier les pseudopodes faciaux destinés à fouiller la vase à la recherche de crustacés et de coquillages.

Les Lothaibles furent dès les temps anciens utilisés comme montures par les premiers peuples mardozes. Cet usage demeure encore aujourd'hui. Pourtant les Lothaibles ne sont pas des animaux mais bien des êtres d'une intelligence au moins comparable à celle d'un être humain et d'un niveau culturel et artistique tout à fait remarquables. Ils acceptent leur rôle de monture en échange de paiements conséquents et de nombreux services de la part de leurs clients. Un Lothaible n'est la propriété de personne, c'est juste un prestataire de service ! Aujourd'hui encore, il reste le meilleur moyen de se déplacer dans les régions de mangrove ou de marécages si difficiles d'accès dans les zones subtropicales et équatoriales.

Jeune lothaible en tenue de ville.

Rapport de taille : 2 pieds

Thanateur krubord

C'est au Khanerat que les phalanges de Thanateurs krubords ont vu le jour. Ce peuple rude aux traditions guerrières se caractérise par sa culture du désespoir et de l'âme sombre. Les Krubords ne conçoivent la vie que comme un chant de douleur, de violence et de haine.

Organisés en phalanges disponibles pour le plus offrant, ils sèment terreur et horreur sur leur passage, massacrant tout ce qui est vivant avec une répugnante morbidité. Cet état d'esprit en fait de terribles guerriers car ils ne craignent en rien la mort. Leurs méthodes de combat sont tout aussi suicidaires que sinistres et il est très rare de trouver un Krubord mâle qui ait atteint un âge avancé. On compte une douzaine de phalanges différentes, certaines étant parfois amenées à s'affronter entre elles si elles servent des clients en conflit.

Ils ont juré adoration à la violence et à la douleur, la mort est pour eux une récompense glorieuse.

Sous-officier de la phalange du Sang Noir en tenue régulière. Les armes krubordes sont primaires mais causent de terribles dommages.

Le merkador des profondeurs

UN PHÉNOMÉNAL CÉPHALOPODE PLUS GRAND QUE LES PLUS GRANDS DES NAVIRES !

Les marins de l'océan le craignent, et à juste titre. Ce sont au total plusieurs dizaines de bâtiments qui sont chaque année victimes d'attaques de merkadors. Ce monstre qui vit dans les grandes profondeurs remonte la nuit vers la surface à la recherche de proies à sa taille. Or, une coque vue d'en dessous peut, à la lumière de la lune, être prise pour un poisson de dimensions prometteuses. Le merkador vient alors se placer juste dessous, puis lance ses douze tentacules pour une attaque qui va surgir simultanément de tous côtés, les huileuses masses de muscles broyant sans effort les coques les plus solides, même celles en bois d'urgoon ou de damtrier. Il est alors déçu de constater qu'il ne s'agit pas d'un poisson, mais d'une coquille creuse. Il ne négligera pas pour autant de cueillir d'un tentacule boudeur et d'amener à son bec cornu les petites choses gigotant entre deux eaux que l'on appelle des marins ou des passagers.

Une fois a été signalée la présence d'un merkador, sans doute égaré, dans le détroit d'Amreth, qui s'était retrouvé en mer Shaklide. Jamais pareille créature n'avait été vue dans les mers intérieures et, après six attaques en quelques semaines, il fallut organiser une chasse pour traquer la bête. C'est l'amiral Dershouff qui ramena son corps flottant à Sphemet, après six mois d'une poursuite impitoyable et plusieurs centaines de victimes.

Un seul de ses tentacules suffit à soulever et à broyer une barque ou un canot.

Rapport de taille :

Le flummard

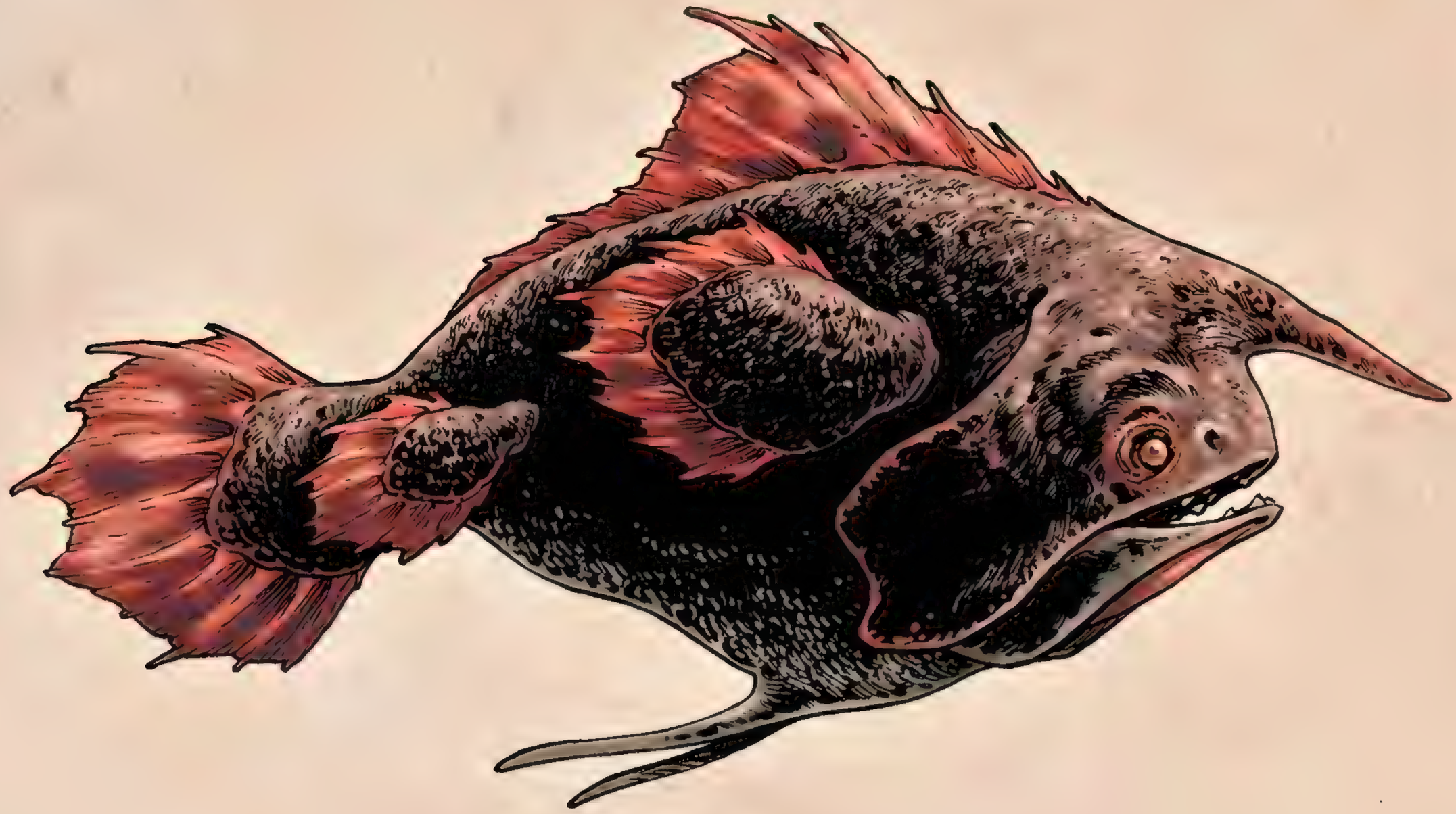
UNE FOURRURE RECHERCHÉE

Le flummard est un petit marsupial des régions tempérées, dont la vie est principalement nocturne. Il se nourrit de petits insectes et sa morphologie, caractérisée par de longues pattes, est particulièrement adaptée au milieu de racines hautes que l'on trouve dans l'est de l'Ordan. Le flummard possède sur le dos une peau et une fourrure très élastiques qu'il peut à volonté gonfler d'air pour se donner un aspect imposant lorsqu'il se sent en danger. Cette fourrure, d'une grande douceur, est appréciée des maroquiniers pour sa souplesse et sa résistance.

Un flummard en train de gonfler sa poche dorsale.

Le khaetantate

UN POISSON AUSSI VIEUX QUE LE MONDE LUI-MÊME



Le khaetantate est un animal marin réellement à part. Tout concourt à en faire un être d'exception : sa taille, son comportement, sa sagesse. Les khaetantates adultes peuvent atteindre des proportions étonnantes. Certains individus, plus gros que des maisons, on été estimés à plus de cent coudées de long, alors que l'on peut également trouver des représentants de l'espèce à peine plus grands qu'une main.

Autre particularité zoologiquement rare : le khaetantate est à la fois un poisson d'eau douce, de mer et d'océan. Aucun milieu aquatique ne lui est étranger, les problèmes de température ou de salinité ne semblent pas l'affecter. Il se distingue aussi par son régime alimentaire. C'est en effet le seul cas connu de poisson omnivore se nourrissant aussi bien de crustacés, d'autres poissons, que d'algues ou de plancton.

Mais ce qui fait vraiment du khaetantate un animal à part, c'est son intelligence. En effet, il est très rare qu'un intellect développé soit constaté chez les poissons, or celui-ci, doué de facultés de communication par un système sonore de crissements de nageoires, a beaucoup à nous apprendre.

Il fut un temps ou les khaetantates étaient même les seules créatures pensantes d'Opale, avant que les autres espèces n'évoluent, et leur culture porte encore la mémoire de cette époque. Ils ont de tout temps observé le monde, tant celui des flots que celui des rives, et je reste persuadé que nous n'avons pas assez développé nos liens avec ces créatures sages et puissantes. Les khaetantates nous révéleront peut-être un jour tous les secrets du monde.

La miryliyilde

La miryliyilde est le troisième état de cet animal en perpétuelle mutation que les Nispanthes appellent le ver de mort. Issue des sèches savanes et des hautes broussailles, cette aberration de la nature passe par cinq états successifs, tous aussi laids et dangereux, avant de finir par trouver le chemin des plages et de s'enfoncer dans l'océan. On suppose que le ver y poursuit son abject cycle de transformations, empruntant des formes abyssales et répugnantes.

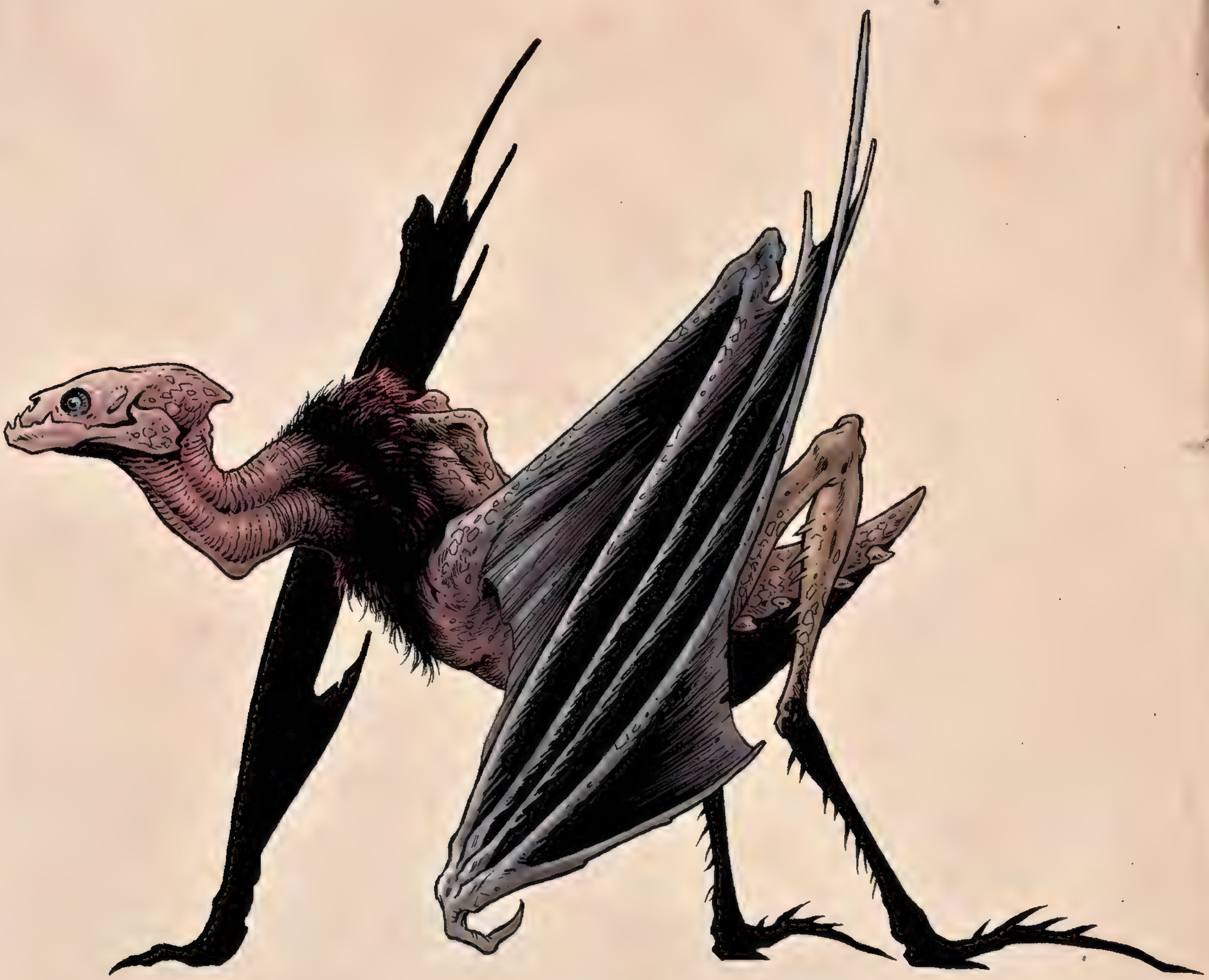
Ce qui nous est représenté ici est le miryliyilde, l'un des aspects les moins terrifiants du ver de mort. Malgré tout, dès sa sortie du cocon, le miryliyilde est capable de bonds semi-volants qui lui permettent aisément de rattraper un cheval à la course et de se repaître, par ses trompes aspirantes, des sucs et substances de son cavalier.

Selon la plupart des auteurs, le ver de mort n'est pas réellement un animal naturel d'Opale. Il s'agirait en fait d'une race de démons coincés depuis plusieurs millénaires par un sort ayant mal tourné, et cherchant depuis à rejoindre leur plan originel. On estime que la population totale des vers de mort, sous leurs cinq formes, n'excède pas quelques dizaines d'individus. Et on estime aussi que c'est déjà beaucoup trop. Personne ne peut se vanter de posséder la dépouille d'une de ces bêtes.

Le shyrpkteryx flurmillant

PLUS CONNU SOUS LE NOM DE BROUTE-MORT, CET ANIMAL EST CAPABLE DE BONDS PHÉNOMÉNAUX

Créature plus ou moins ailée, plus haute qu'un cheval, le shyrpkteryx flurmillant se rencontre assez fréquemment dans les sèches savanes de Nispeth. Connue par les indigènes sous le nom de broute-mort, elle se déplace par bonds et sauts, comme certains insectes, et parvient à se propulser à des hauteurs de plusieurs fois sa taille. Le broute-mort est, comme son nom l'indique, le plus souvent un charognard qui se repaît de cadavres d'animaux malades. Cependant, il lui arrive parfois aussi de s'en prendre à des proies encore vivantes : faibles, malades, enfants. Sa technique consiste alors à se laisser tomber sur sa proie qu'il enveloppe dans ses ailes de cuir, lacérant les parties vitales à l'aide de ses griffes. Ses mâchoires puissantes lui permettent de broyer les os comme les carapaces qu'il avale en une bouillie rapidement digérée par sa salive acide. Les Nispanthes tuent parfois des broute-morts par jeu : rien dans leur corps n'est utile, ni la viande infecte, ni le cuir, trop fragile.



Le broute-mort aime particulièrement les régions de savane couvertes de très hautes herbes.

Le furgnon des montagnes

UN PRÉDATEUR PEU REGARDANT SUR SA NOURRITURE

Ce lointain cousin du plahord vit dans les zones montagneuses tempérées du bas de la Dorsale. Aussi haut qu'un homme, il se nourrit de ruminants et décime les troupeaux. Il ne dédaigne pas la chair humaine lorsqu'il en a l'occasion et s'attaque même parfois à des villages modestes s'il est affamé. Tapi dans la nuit, il guette les isolés et cherche à enlever l'imprudent qui se hasarde loin des lumières.

Sa puissante mâchoire broie les chairs comme les os, mais ce sont surtout ses six yeux qui font la particularité du furgnon. Il possède une extraordinaire acuité visuelle et peut focaliser chaque paire d'yeux sur une distance différente. Il peut donc observer un objet ou une proie sous trois plans simultanés, son cerveau enregistrant à la fois un large plan d'ensemble, un plan plus serré, et un gros plan sur un détail. Difficile ensuite de lui fausser compagnie...

Sa crinière blanche est adaptée à l'environnement neigeux des montagnes et sa puissante musculature lui permet de progresser par des bonds assez peu harmonieux mais terriblement efficaces. Lorsqu'un furgnon écume une région, il est fréquent que les montagnards d'un ou plusieurs villages s'organisent pour effectuer une battue. Et si l'animal est tué, c'est rarement sans emporter avec lui dans la mort un ou plusieurs de ses chasseurs.

Le jeune furgnon de moins de deux ans porte déjà la crinière blanche, mais le reste de son pelage est encore assez ras et marqué de brun. Adulte, ces reflets disparaîtront au profit du gris et du blanc.

Temple totémique bas nispanthe

Les petites îles du golfe d'Ogeth abritent de curieux témoignages d'un autre âge. On y trouve en particulier des coquillages colossaux, témoins d'époques révolues et terrifiantes où la mer abondait en monstres des profondeurs. Depuis les premiers temps, le peuple indigène des Mucynanthriopes a voué à ces coquillages une vénération sans faille. Ils doivent être respectés car ils sont le symbole de la puissance des abysses et ce peuple de pêcheurs craint avant tout les colères de la mer.

Les coquillages géants sont donc devenus ce que l'on a appelé, par abus de langage, des temples. Ce sont en réalité des lieux qui, s'ils sont sacrés, n'en sont pas moins des lieux de vie où s'établit une partie de la population d'un village. Le terme de monastère primitif serait plus proche de la réalité, et les incantations appliquées avec soin chaque année en couleurs vives doivent apporter bonheur et prospérité à l'ensemble de la communauté.

Il est amusant de noter que l'avènement de la Lumière n'a guère changé les choses pour les Mucynanthriopes. S'ils doivent désormais accueillir des prêtres dans leurs villages, leurs coutumes ont été tolérées par ceux-ci. Sans doute parce que les premiers prêtres arrivés, ceux qui avaient fait effacer les ruines, sont tous morts mystérieusement dans leur sommeil...

Condottière lusutarien

Il est rare de croiser dans les Cinq Royaumes un Lusutarien. Ces créatures qui semblent des hybrides entre des races démoniques et maudites trouvent leur origine à l'extrême sud de l'Empire mardoze, là où la jungle dense ferait place, dit-on, à des savanes riches. Il est très difficile de déterminer la réalité de ce territoire, les Mardozes ne laissant personne pénétrer si loin au-delà de leurs zones de peuplement habituelles.

Les quelques Lusutariens présents dans nos contrées sont des réprouvés, exilés, et généralement mercenaires. Ils se groupent en Compagnies de l'Ombre de quelques dizaines d'individus, et on murmure que certains d'entre eux seraient de puissants sorciers.

Ils parlent une langue rauque et gutturale, portent des objets manufacturés, mais restent au fond d'eux-mêmes avant tout des animaux. Leur sauvagerie naturelle les pousse à considérer tout être vivant comme une proie potentielle, et aucun code moral ne les empêchera de dévorer qui que ce soit si tel est leur désir.

Leurs compagnies sont principalement utilisées par les stratèges mardozes pour semer terreur et confusion chez l'ennemi, avant l'entrée en action des troupes régulières.

Les Dondrukes

UNE RACE D'UNE HONNÊTETÉ ATAVIQUE

Les Dondrukes forment une race, mais non un peuple. C'est-à-dire que s'ils possèdent, de par leur nature, des points qui permettent de les identifier sans hésitation, ils ne forment pas une culture homogène. Ces grands humanoïdes au port altier et impressionnant possèdent généralement une intelligence assez élevée, et dans tous les cas une mémoire exceptionnelle. Ils ne font pas grand cas de leur identité ethnique, se concentrant sur leur réussite individuelle.

On les retrouve principalement dans les villes, généralement détenteurs de fonctions importantes : marchands, administrateurs, savants, juges, et bien sûr, prêtres de la Lumière. Ils sont remarquables par la clarté de leurs analyses ainsi que par leur fondamentale honnêteté. Ce sont de plus des individus toujours fidèles à leur parole et à leurs maîtres. On suppose que sans cette caractéristique à laquelle ils ne dérogent jamais, ils formeraient l'élite la plus puissante des Cinq Royaumes.

Administrateur dondruke de troisième échelon pour le compte du prince d'Hantra. Il s'agit ici d'un délégué judiciaire en costume de cour, on notera l'éventail symbolique de sa fonction ainsi que le maquillage cérémoniel.

Le mystère kur'kundhol

D'OÙ VIENNENT CES CRÉATURES SI FACILEMENT ADAPTÉES ET ENCORE INCONNUES IL Y A DEUX SIÈCLES ?

On ne trouve guère de mention concernant les Kur'kundhols dans les textes datant de plus de deux siècles. Il n'est question de ce peuple nulle part à l'époque des Titans, ce qui ne semble guère troubler les historiens mais soulève tout de même quelques questions.

Les Kur'kundhols ne possèdent pas de civilisation ni de culture propre à leur race. En revanche, ils se fondent avec une fascinante facilité dans les usages des autres peuples. Suivant les villes où ils sont installés, généralement autour des mers intérieures, les Kur'kundhols ont adopté les vêtements et les coutumes en usage, s'intégrant totalement à des peuples aussi variés que les polophyntes, les humains ou les myrtulans. Ils sont présents dans toutes les couches de la société : si un Kur'kundhol peut être un misérable chiffonnier des boues du bord du fleuve, un autre sera général des paladins de la Lumière ou importateur de vases klapèques.

L'hypothèse la plus en vogue chez les curieux est que les Kur'kundhols soient issus d'une espèce capable d'évoluer très rapidement. Leur origine semi-aquatique ne fait aucun doute, et leur implantation géographique, très liée aux zones maritimes, en apporte une preuve supplémentaire. Les Kur'kundhols seraient donc passés, en moins de deux cents ans, d'un stade culturel proche de l'animal aux créatures que nous connaissons aujourd'hui. Leur souplesse et leur adaptabilité leur a permis de se fondre et de progresser, ce qui pourrait inquiéter : ne pourraient-ils, à moyen terme, avoir tellement évolué que, de fait, ils se retrouveraient en position de domination par rapport à toutes les autres populations ?

Hiérarque kur'kundhol inspectant les dépôts portuaires de Kho Ygrell, sur les bords de la mer Shaklide. Il porte le tabard et le collier pectoral des fonctionnaires municipaux du quatrième niveau.

L'archonctopède du Khanerat

La plupart des habitants des forêts du Khanerat connaissent l'archonctopède sous le nom générique de Goule. Cet oiseau de plusieurs mètres d'envergure se nourrit en effet uniquement de sang. Il vit sous les frondaisons, planant entre les hautes branches à la recherche d'une proie sur laquelle se laisser fondre. Il attaque le plus souvent de gros herbivores, mais parfois également les humains. Agrippant alors la victime de ses puissantes serres, il enfonce son rostre creux dans les chairs à la recherche d'une veine ou d'une artère. Il aspire ensuite le fluide vital et la pulpe sans jamais relâcher son étreinte. Régulièrement, il utilise le canal supérieur de son rostre creux pour injecter à sa proie un acide puissant qui liquéfie muscles et graisses, facilitant l'aspiration. L'opération peut durer assez longtemps : il n'est pas rare que la proie mette plusieurs heures à mourir, lentement vidée de sa substance.

En théorie, les goules ne représentent pas un trop gros danger pour les humains : quelques coups de bâton bien appliqués les arrêtent assez facilement. Elles préfèrent alors nettement se reporter sur des proies sans bâtons. Par contre, les personnes faibles, les blessés ou les enfants, peuvent parfois être victimes de ces désagréables volatiles.

Le pyalati des lacs

C'est dans les lacs de montagne aux eaux particulièrement froides que l'on trouve le pyalati. Ce poisson, dont la taille peut atteindre 8 à 10 pieds de long, se caractérise par ses longues nageoires ventrales, et surtout par son aileron dorsal qui lui sert à éviter la formation de glace en surface et, par un constant brassage, à conserver tout l'hiver des eaux libres et oxygénées. Cet aileron est formé d'une peau très dure enfermant une chair tendre et délicieuse, très prisée de tous les gourmets. L'été, lorsque la saison est propice, des campements de pêcheurs s'installent dans les hautes montagnes.

Ils se nourrissent des corps des pyalatis, conservant les précieux ailerons dans des cavernes de glace pour les redescendre vers les vallées et les revendre dès la fin de la saison. Comme pour toute marchandise rare et précieuse, certains se plaisent à prêter toutes sortes de vertus, médicinales ou aphrodisiaques, à cette chair. Mais en réalité on doit reconnaître que le principal intérêt de l'aileron de pyalati est gustatif. Surtout avec une sauce au miel.

Le vrolope

DE LA VIANDE SUR PIED POUR LES COUREURS DE SAVANE

Cet herbivore se nourrit principalement des feuillages du baroulier, qui pousse à profusion dans la savane nispanthe. On trouve encore parfois des vrolopes sauvages, mais la plupart appartiennent à des troupeaux confiés à la garde des enfants des villages.

Le vrolope est apprécié pour sa viande et son cuir, il est une des principales sources de protéines dans les Cinq Royaumes. Malheureusement, l'élevage intensif de vrolopes n'est pas sans conséquences sur la forêt sèche et la savane. Ce goinfre avale de telles quantités de feuilles que des régions entières se retrouvent couvertes de barouliers morts et que d'autres arbres prennent sa place. On se demande donc si, de nos jours, il ne serait pas plus prudent de réglementer l'élevage des animaux de ce type.

Rapport de taille :

Un vrolope peut ingérer jusqu'à deux fois son poids de feuilles chaque jour.

Les freeles

DES MONTURES DE JUNGLE ?

Voici l'une des seules illustrations connues représentant une freele. Il s'agit de l'interprétation artistique d'un croquis effectué par le naturaliste Wuchu Klu Hu, lors d'une observation sur les abords mardozes de la Dorsale. Cet insecte, décrit comme de la taille d'un cheval, aurait longtemps été utilisé comme monture par une tribu de la jungle, mais aucune preuve n'a pu être apportée. Personnellement, je ne suis pas moi-même convaincu de l'existence réelle des freeles.

Rapport de taille :

On se demande comment un cavalier aurait supporté le vrombissement des ailes.

LES DILITILS

On les connaît un peu partout sous le nom de clous-de-caillasse, et ils sont très recherchés...

Ces insectoïdes aux longues pattes caractéristiques atteignent des tailles étonnantes, certains pouvant parfois être aussi hauts qu'une poitrine d'homme, la plupart ayant la taille d'un bras. Ils vivent dans les régions sèches et caillouteuses de l'Yrkhone, où leurs longues pattes leur servent à se mouvoir avec le meilleur équilibre possible dans les coulées de pierraille. Ils sont chassés par l'homme, non pas en fonction d'une quelconque valeur gustative, mais pour la qualité de la chitine cornue si particulière qui termine chacune de leurs pattes. Un clou-de-caillasse fournit quatre pointes d'un tranchant et d'une dureté exceptionnelles, plus efficaces encore que le plus résistant des aciers, des pointes propres à entamer la roche elle-même.

L'Herbier

Feuille de Klomier

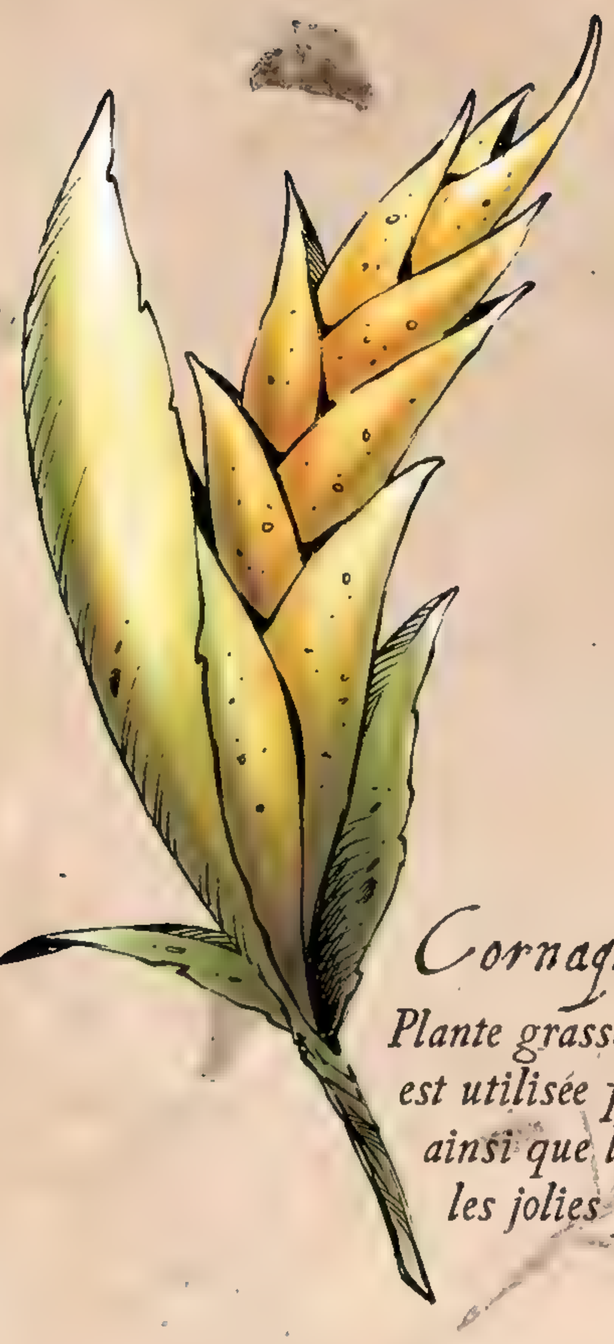
Connue de tous les herboristes, elle est malaxée en pâte puis additionnée d'alcool pour soulager les maux d'estomac.

Veuve Jaune

Une très belle fleur pour les bouquets, mais qu'il ne faut pas respirer de trop près : son pistil contient un violent poison qui tue en moins d'une minute.

Collier d'Ormul

Un grand classique de la décoration des palais et maisons bourgeoises, élégant et agréable à l'odeur.



Cornaque

Plante grasse dont la sève épaisse est utilisée pour soigner les brûlures ainsi que les ravages du temps sur les jolies peaux féminines.

Col de Pou

Séchée, la plante est utilisée en infusion et procure censément des nuits paisibles.

Prunilacée

La fleur des jeunes filles dans tout le sud de l'Irkhone. Piquée dans les cheveux, elle indique une disponibilité à des relations sexuelles sans engagement.

Murcellye

Fleur fragile et délicate, elle est appréciée pour sa beauté et ses senteurs.

La Merveillarde

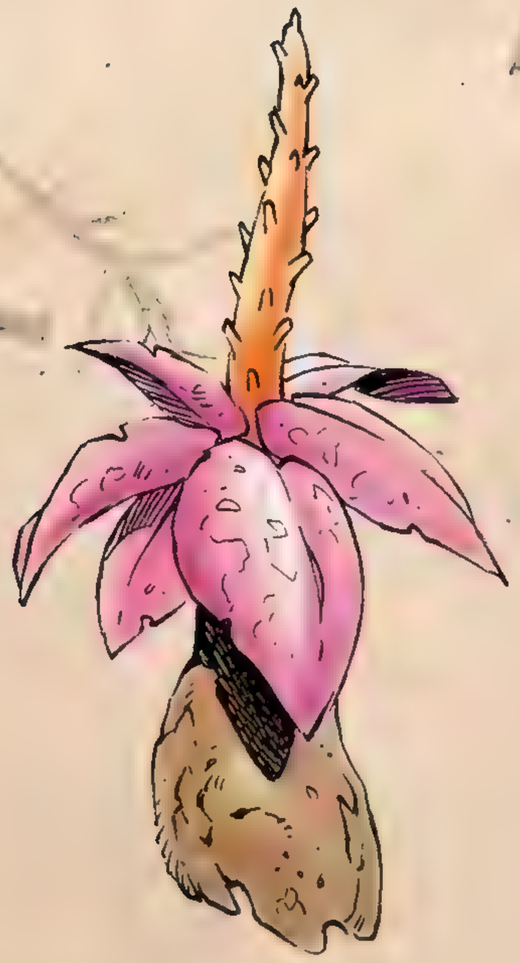
Fleur reine dans les grands bouquets royaux, elle est le symbole de la maison régnante d'Hantra.

Cloche de Fée

Une fleur de clairière qui produit des spores aux forts arômes sucrés, très prisés en pâtisserie.

Lalunelle

Cette fleur très rare ne pousse que dans la région de Jaspeth, durant les jours les plus chauds de l'année.

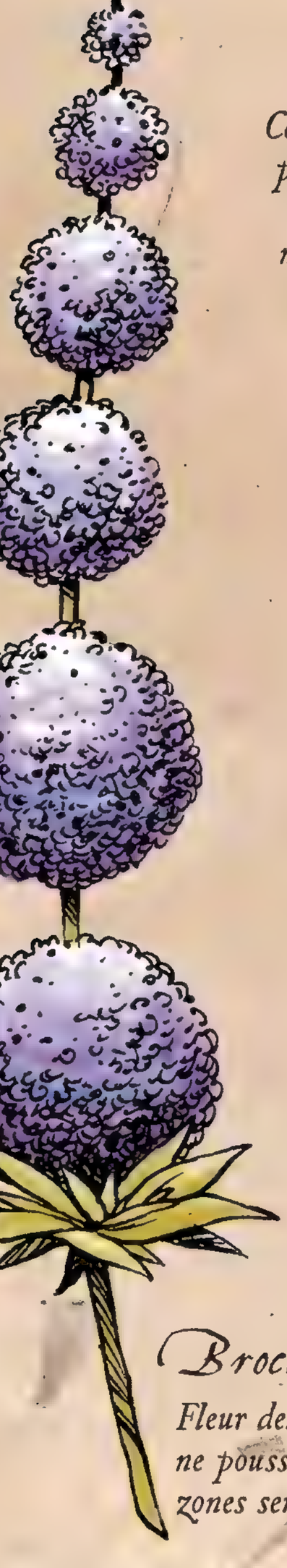


Vit d'Hablé

Cette fleur, comestible et par ailleurs délicieuse, est utilisée dans de nombreuses spécialités culinaires mardozes.

Nombril-de-Prince

Malgré les nobles éléments de son nom, cette fleur est très commune et orne bien des balcons en Ordan, Nispeth et Hantra.



Brochette-Dieu

Fleur des jungles qui ne pousse que dans les zones semi-marécageuses.

Plume de Glorne

C'est le vent qui se charge de disperser les milliers de cheveux de cette fleur d'une fragilité légendaire.

Cornifer

Petites fleurs de clairière qui indiquent souvent l'emplacement de roches riches en minerai de fer.

Tachornie

Une fois séchés, ses pétales réduits en poudre produisent un puissant colorant textile.

Feuille d'Hourlan

Ces feuilles admirables sont plus longues que le bras et très résistantes une fois sèches : elles sont souvent utilisées comme matériau de construction.

Blurinthe

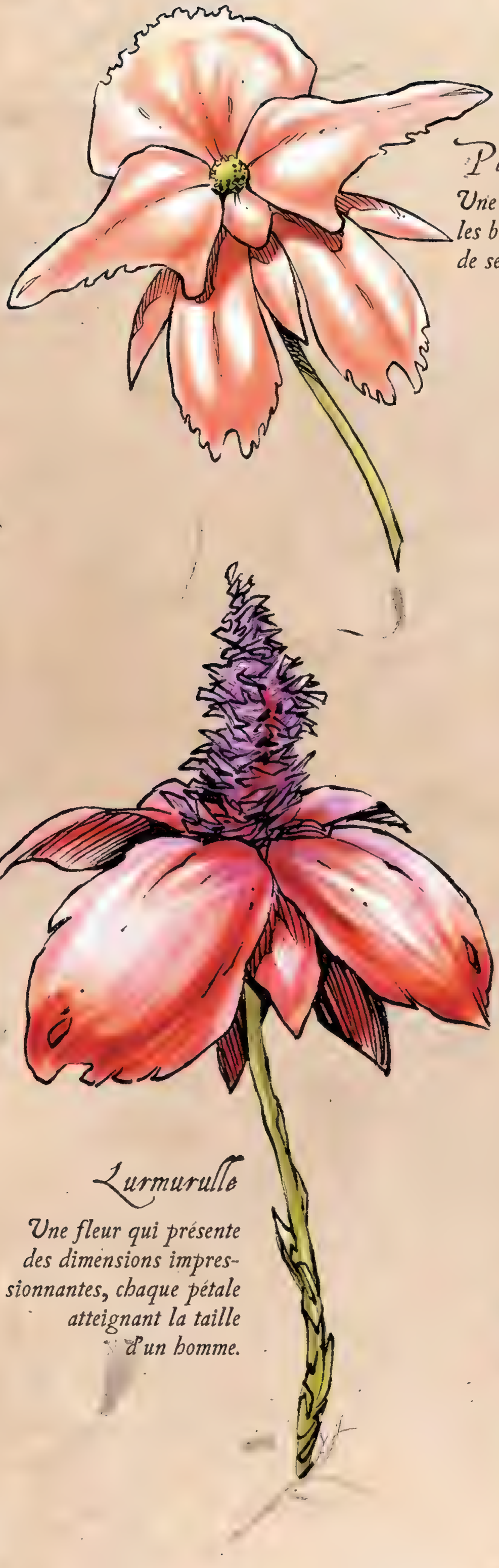
On tire de son pistil une épice puissante particulièrement suave avec les viandes.

Barbelotte

Ces boules de poil végétales sont tellement douces et résistantes, même séchées, qu'on en fait des colifichets pour les enfants.

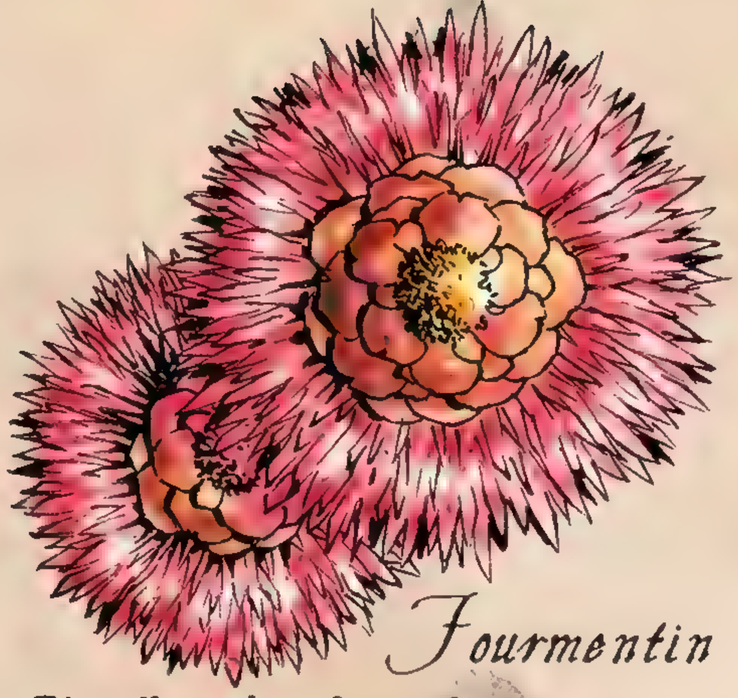
Brörh

Cette fleur exhale des fragrances enivrantes d'où l'on tire de nombreux parfums destinés aux belles dames d'Oryampe.



Parcrela

Une fleur appréciée dans les bouquets pour la délicatesse de ses couleurs.



Fourmentin

Une fleur dont le parfum est censé développer les capacités amoureuses de l'homme qui la respire.

Flazynthe

Connue sous le nom de Fleur des Assassins, elle est traditionnellement déposée sur le corps de la victime par les assassins de la guilde nispanthe.

Lurmurulle

Une fleur qui présente des dimensions impressionnantes, chaque pétale atteignant la taille d'un homme.

Notes personnelles...

Bibliographie

Voici une bibliographie présentant la plupart des sources auxquelles mon insatiable curiosité a été abreuvée.

Faune du Khanerat
Par l'observateur Buffon.

De Kho Ygrell à Rakhoze, errances poétiques
Récit en vers scandés de Morduleen de Sphemeth.

Coutumes tribales de la Dorsale
Récits de voyages compilés.

Histoire des peuples
Par Wulder Kun Hun Mum.

La Vie
par Unspiek, baron Bodissey.

Les Cultes lumphores : Superstitions et Perversions
Par le lettré Jardine, huit volumes.

L'Art des poisons inodores
Anonyme.

Mille et une recettes pour accommoder les mulfries
Par Adam de Barnetrie le Jeune.

La Fin du Monde hantrique
Par Lopindle le libre Penseur.

Graneth : une cité méconnue
Par Fofgar.

Prophéties et Prophètes
Encyclopédie collective en 5 volumes.

Les Barmotiles : Vie et Mort d'un Peuple
Anonyme.

Coutumes du grand Ouest
Recueil de récits traditionnels.

Chants traditionnels lyfl'ghiens
Une compilation établie par le barde Urfold.

La Société des Cueilleurs arboricoles
Par 'hnu 'klu 'dhlu le 'zhu.

Les Origines des Chants pultèques
Une étude de l'aède Fardolin.

L'avènement des Humphrungs et les Ères mythiques
Collectif, onze volumes.

Les Lapidaires sacrés des polophyntes
Par Marqualin d'Oryampe.

Mœurs rurales en Bas-Yrkhone
Par Jubillor le Pontifiant.

L'Art du Crime chez les Diphylles
Anonyme (peut-être le clerc Krall Narvu).

Table des matières

RENCONTRE AU FIL DES VOYAGES

Les Ylphes 3
Un Berserk haut-hantrique 4
Les Shalks 6
Sicaire hurshïshien 7
Les Fuligis 8
L'arstang 10
La larve d'hermononphyle 11
Les grands serpents d'eau 12
Lumphore des mers intérieures 14
Les Gashoos 15
Les nefs nispanthes 16
Le pet-d'orq 17
Un gladiat unispecte 18
Les syrpodes 19
Patrouilleur mardoze de la Marche 20
Le décalotteur mardoze 22
Les plontards 22
Les Flucides 23
Diphylle des terres sèches 24
Le gachun-pointeur 25
Les Klapèques 26
Le blombart 27
Le lurtyilien 28
Les Jhyrsheens 29
Lancier Klaoptèque 30
Les Sherflards 31
Les Yrkhns des plateaux 32
Les Lyfl'ghiens 34
Le golem de Lave 35
Les Polophyntes dans la société de la Lumière 36
Les hâblés scabreux 37
Les Hun'fremes 38
Le farluche 38
Les Zärlyms de la forêt des Titans 39
Les 121 Delphoriens 40
Armes diverses 41
Le gorlurin pierreux 42
Le lambroye 42
Le plahord 43
Les Lothaibles 44
Thanateur krubord 45
Le merkador des profondeurs 46
Le flummard 46
Le khaetantate 47
La miryliyilde 48
Le shyrpkteryx flurmillant 49
Le furgnon des montagnes 50
Temple totémique bas nispanthe 51
Condottière lusutarien 52
Les Dondrukes 53
Le mystère kur'kundhol 54
L'archonctopède du Khanerat 55
Le pyalati des lacs 56
Le vrolope 57
Les freeles 58
Les dilitils 58
HERBIER 59
BIBLIOGRAPHIE 66

© ÉDITIONS SOLEIL / ARLESTON / PELLET

Soleil
15, Boulevard de Strasbourg
83000 Toulon - France

Bureaux parisiens
25, rue Titon
75011 Paris - France

Conception et réalisation graphique : Studio soleil

ISBN : 978-2-302-03881-3

Tous droits de traduction, d'adaptation et de reproduction strictement réservés pour tous pays.

Livre premier
Approche structurelle
de la civilisation d'Opale

Livre second
Rencontres au fil des voyages

52-8399-9
F : 15,50€
9 782302 030992